TU REVISTA DE MANGA

# NEKO

46

390 PTAS.
2,3 EUROS
$3,90

**SONODA HA VUELTO:**
**CANNON GOD EXAXXION**

**UPDATE**
**AH! MI DIOSA**

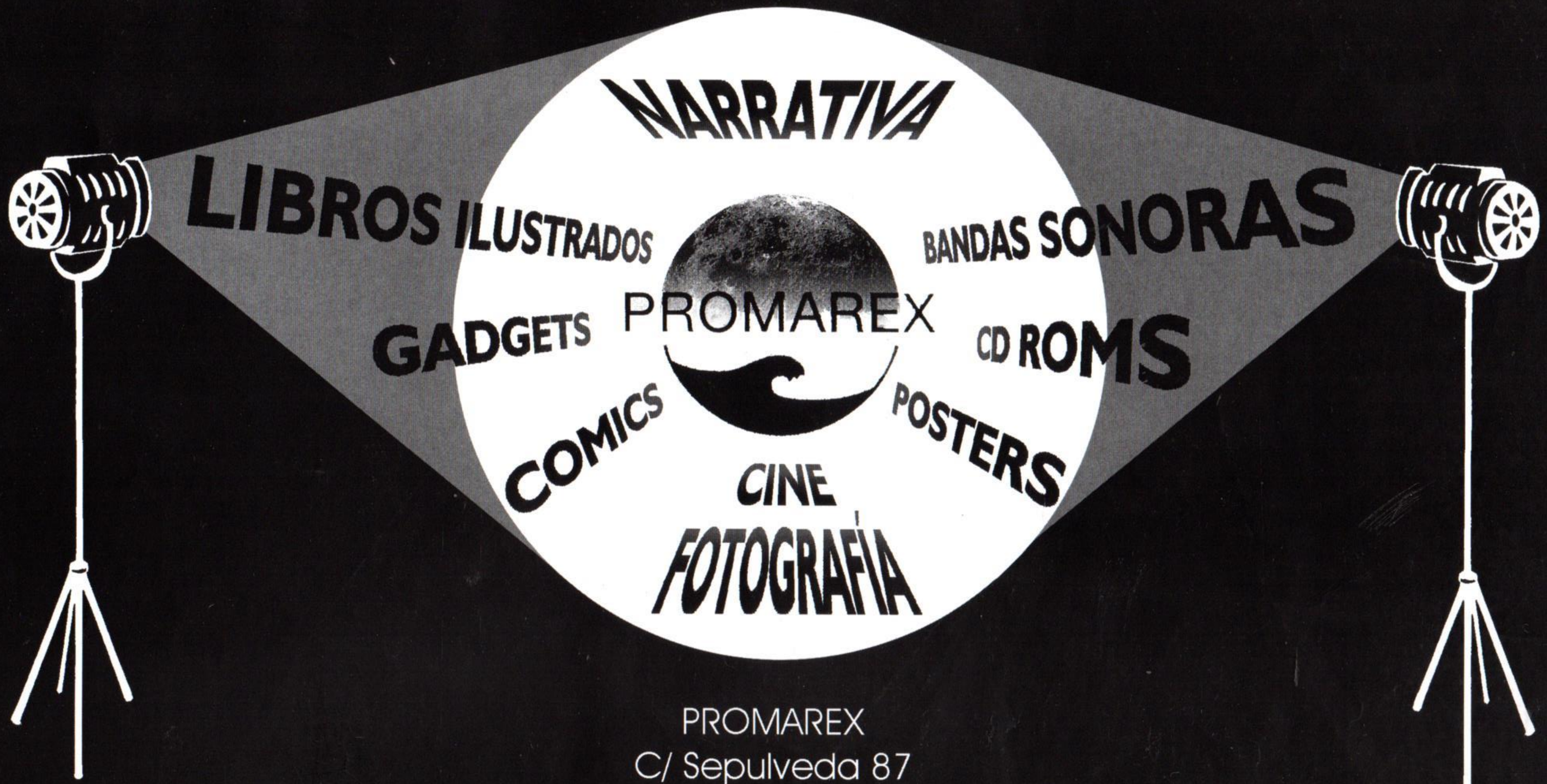
**LOS SECRETOS DE MONONOKE HIME**

CAMALEÓN EDICIONES

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - MOSHI MOSHI - LA LISTA DE LA COMPRA

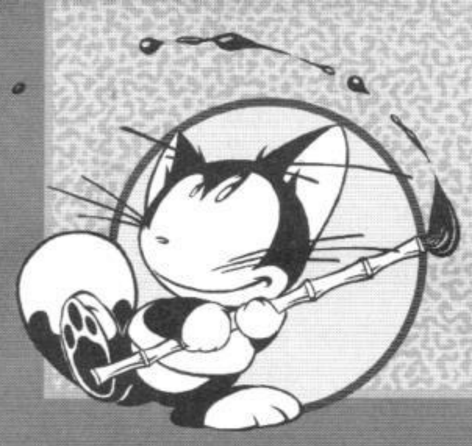
DESCUBRE UN NUEVO ESPACIO DONDE LA MIRADA ES LA PROTAGONISTA

# THE IMAGE BOOKSHOP




PROMAREX
C/ Sepulveda 87
Telf. 93 2925198-fax 93 2925199
08015 BARCELONA

# EDITORIAL



Neko 46 (octubre 1998) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a pachun@geocities.com El © correspondiente a la ilustración de portada es: *Ah!Megamisama!*, 1998©Kosuke Fujishima, Kodansha. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Brahma, Ainoa Amperio, Carla Brossa, Laia Codina, Annabel Espada, Eulàlia Dolz, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo,gonzo, Esther Lecina, Guillermo March, Ismael Ferrer, Ismael Herrero, Kaze No Kami, Keiichi, Lola Palacios, Ana Mª Meca, Minami, Lázaro Muñoz, Noriko Oba, Núria Peris, David Ramírez, Eduard Pérez, Anabelle Petit, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, Alex Samaranch, Victor Valera y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-45.275-95. Pedidos de números atrasados, para particulares, a El Boletín-Carlos González Fernández-Cerdeña 2, 3º 4ª-08080 Barcelona.

Copyrights:
*Perfect Blue*, 1997©Rex Entertainment, Mad House// *Captain Harlock*, 1978©Leiji Matsumoto, ANB, Toei// *Sailor Moon*, 1992©Naoko Takeuchi, Kodansha, ANB, Toei Doga// *Marmalade Boy*, 1994©Wataru Yoshizumi, Shueisha, Toei // *City Hunter*, 1989©Tsukasa Hojo, Shogakukan, YTV, Sunrise// *Slayers*, 1995©TX, Softx, Ejiferm// *Shin seiki Evangelion*, 1995©TX, NAS, Ryu no ko, Gainax//*Noritaka*, 1994©Takashi Hamori, Kodansha//*Angelic Layer*, 1998©Clamp, Kodansha// *Evil Crusher Maya*, 1998©Masami Kurumada, Home Comics// *Ruroni Kenshin*, 1998©Nobuhiro Watsuki, Shueisha// *Lodoss wars*, 1998©Ryu Mizumi, Kadokawa, Group SNE// *Brain Powerd*, 1998©Sunrise// *Evangelion to yukai nakama*, 1998©Gainax, Project Eva, Terebi Tokyo// *Angel Links*, 1998©Morning, Sunrise// *Fushigi no umi no Nadia*, 1998©Gainax// *Kajika*, 1998©Akira Toriyama, Shueisha// *Final FantasyVII* 1998©Enix// *Wings of Honneamise*, 1998©Bandai, Gainax// *Macross*, 1998©Big West// *Blue Uru*, 1998©Gainax// The Ghost in the Shell, 1997©Kodansha, Bandai, Manga entertainment, IG// *Boku no chikyu o mamotte*, 1998©Saki Hiwatari, Hakusensha// *I"s*, 1998©Masakazu Katsura, Shueisha// *Cowboy beebop*, 1998©Sunrise// *Yamato* 1998©Leiji Matsumoto, Toho shinsha// *Mononoke Hime*, 1997©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG// *Maho no takkyubin*, 1989©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Yamato Unmei, NTV// *Video Girl Ai*, 1998©Masakazu Katsura, Shueisha// *DR. Slump* 1998©Akira Toriyama, Shueisha// *Ah! megamisama!* 1998©Kosuke Fujishima, Kodansha// *Hi no Tori* 1998©Osamu Tezuka, Tezuka Pro.// *Hansamuna Kanojo* 1998©Wataru Yoshizumi, Shueisha// *Hen* 1998©Hiroya Oku, Shueisha// *I want a kiss with loneless* 1998©Takahiro Fujisaki, Be boy comics// *Kaze no tani no Nausicäa*, 1984©Top Crush, Tokuma Shoten// *Shojo Kakumei Utena*, 1989©Bibahashu, Chiho Saito, Shogakukan, Shokakuiinkai, Terebi Tokyo// *Ah!Megamisama!*, 1993©Kodansha, TBS, KSX, AIC // *Tenchi Muyo!*, 1992©Pioneer, AIC// *Meitantei Holmes*, 1984©TMS, RAI, REVER// *Mikan enniki*, 1992©CBC// *Memories* 1996©Bandai VS, Kodansha, Mad House// Trigun, 1998©Yasuhiro Nightown, Shonen Gakosha, Nihon Terebi// *Wish*, 1997©Kadokawa Shoten, Mad House, // RG Veda, 1997©Clamp, Shinshokan// *Romeo no aoizora*, 1995©Nippon animation// *X*, 1996©Kadokawa Shoten, BandaiVS, Sherty, Sega enterprise, Victor Entertainment, MV, Mad House// Jungle Taitei, 1997©Tezuka Productions// Shin seiki *Evangelion* 1997©Gainax, Tatsunoko, Bandai// *Tenku no shiro no Laputa* 1986©Studio Ghibli, Tokuma Shoten// Creamy Mami, 1983©Pierrot// *FushigiYuugi*, 1995©STX, , Pierrot// *Kimagure Orange Road*, 1987©NTV, Tojo, Pierrot// *Tenku no Escaflowne*, 1996©Sunrise// *Brain Powered*, 1998©Sunrise// *Gundam*, 1992©Nihon animation, Terebi Tokyo, Kitty films, Fuji Terebi, Shogakukan, NTV, Knack, Tatsunoko, Big Quest// *Minajiko Hatchi*, 1989©Tatsunoko// *Okawari Boy Starzan*, 1984©CX, Ryu no ko, Tatsunoko// *Dr. Slump*, 1992©CX, Toei Doga// *Blue Seed*, 1994©TX, NAS// *Nadesico*, 1996©Chebec, Nadesico seisakuiinkai// *Tenku senki Shulato*, 1989©Tatsunoko// *Kazoku Robinson fushigina shima no Flone*, 1982©Nippon Animation// *Mimi o sumaseba*, 1995©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, NTV// *Ruroni Kenshin*, 1996©Watsuki, ShueishaCX, SPE// *Meitantei Conan*, 1996©Gosho Aoyama, Shogakukan, YTV, TM// *Golden Boy*, 1989©Tatsuya Egawa, Shueisha, KSS// *Slam Dunk*, 1993©ANB, Toei Doga// *Shoot!*, 1993©CX, Toei Doga// *Ace o nerae!*, 1973©MBS, TM// *Yugen Kaisha*, 1995©AIC// *The Hakkenden*, 1991©AIC// *Vampire Hunter*, 1997©Capcom, Amuse// *Kaze no Tani no Nausicaä*1989©Hayao Miyazaki, Tokuma Shoten// *Neon Génesis Evangelion*1998©Yoshiyuki Sadamoto, Gainax, Kadokawa Shoten// *Golden Boy*1998©Tatsuya Egawa, Shueisha// *Adolf*, 1998©Osamu Tezuka, Tezuka Pro.// *Ghost in the Shell*1998©Masamune Shirow, Kodansha// *Spirirt of Wonder* 1998©Kenji Tsuruta, Kodansha// *Boum!*, 1998©Carlos Javier Olivares, Camaleón Ediciones//*Cannon god Exaxxion*, 1998©Kenichi Sonoda, Kodansha // *Patlabor*, 1998©Masami Yuki, Shogakukan// *Goryo Toshi Okiden*, 1998©Yoshimiru Satowo, Media Works// *Jesus*, 1995©Koichi Nanatsuki, Yoshihide Fujiwara, Shogakukan// *HunterxHunter*, 1998©Yoshihiro Togashi, Shueisha

Sí, vuestros ojos no os engañan. Hace nada que salió el *Neko* 45 y ya estamos de nuevo con vosotros. La razón es que nos apetecía mucho sacar un número nuevo con motivo de los dos grandes Salones, el del Manga de Barcelona y el de Cómic de Madrid. Así que hemos forzado un poquito la máquina y hemos conseguido llegar... más o menos.

En este número analizamos en profundidad el anime estrella de estos salones, *Mononoke Hime*, y le echamos un vistazo a la cartelera de proyecciones del Salón. Además, un recuento de los grandes estudios de animación japoneses, una puesta al día de *Ah!My diosa!* (que ya tocaba), el final de *Patlabor* y lo último de Kenichi Sonoda.

Esperemos que este número os guste y que nos veamos en alguno de estos salones.

La Redaccón

*Mononoke Hime*, 1997©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG

**JORNAICAS II** por Kaze no Kami ..... 10

**GUIA DE CAMPO** por la redacción ..... 11

**ESTUDIOS DE ANIMACION** por Minami ..... 18

**MONONOKE HIME** por Brahma ..... 23

**ANIME EN EL SALON** por Annabel Espada .... 28

**AH!MY GODDESS!** por Keiichi ..... 34

**CANNON GOD EXAXXION** por Eulália Dolz ..... 39

**PATLABOR** por gonzo ..... 42

*+ Boum!, Goryo Toshi Okiden, Hunter x Hunter, Jesus.*

**NOTICIAS** ..... 5

**TANKOUBON** ... 45

# NADESICO

## El nuevo éxito de Kia Asamiya.

**Nadesico, de Kia Asamiya.**
**Serie limitada de 4 números.**

Nadesico ©1997 Kia Asamiya. All rights reserved.

NEOGÉNESIS

# EVANGELION

## El retorno más esperado.

**Neogénesis Evangelion,**
**de Yoshiyuki Sadamoto y Gainax.**
**Números 7 y 8. Nuevos episodios.**

Evangelion © Gainax. All rights reserved.

# UN OCTUBRE DEMOLEDOR

NORMA Editorial

VUELVEN LAS ALTAS TEMPERATURAS.

# CALIENTE NAGI 2

**CALIENTE NAGI 2,** de **Makoto Fujisaki.**
Serie limitada de 3 números. Para adultos.

Caliente Nagi © by Fujisaki Makoto. All rights reserved.

Kamikaze ©1998 Satoshi Shiki. All rights reserved.

# K a M i K a Z e

Lo más espectacular del
autor de culto Satoshi Shiki.

**Kamikaze, de Satoshi Shiki. Serie limitada de 3 números.**

# NOTICIAS nacionales

## TRASTERO

Como veréis en nuestra entrevista, el **editor de manga** de **PlanetadeAgostini** ha cambiado. **Ana María Meca** vuelve a **Camaleón Ediciones** y en su lugar tendremos a **Jaime Rodríguez**, ex-coordinador de la revista **Slumberland** y antiguo conocido de todos vosotros. Aires nuevos en ambas editoriales.

Todos los miembros de la redacción queremos daros las **gracias** a todos los que nos habéis inundado de cartas para informarnos de la emisión de *Slayers* y *Marmalade* en televisión. Con unos lectores como vosotros, ¿quién puede estar desinformado?

Por lo visto esta vez los rumores sobre el **Salon de Cómic de Madrid** son ciertos, va a celebrarse sin problemas y el manga tendrá algo más que una representación simbólica. Así que ya sabéis, será del **6 al 8 de noviembre** en el **Pabellón de la Comunidad de Madrid de la Casa de Campo**. Si sois de Madrid o alrededores no podéis perderoslo.

*Noritaka*, 1994©Takashi Hamori, Kodansha

## MANGA

Qué os vamos a decir, las novedades para el año que viene se están perfilando, y aún no hay noticias sobre ellas. Pero al menos, podemos anunciaros que en **noviembre** *Glenat* editará **Noritaka**, ese manga que ocupó nuestro penúltimo tankoubon del mes. Es una historia delirante de un practicante de lucha tailandesa (o algo así), un manga poblado de los más diversos personajes y con los ataques más estrambóticos. Indispensable, vamos.

*Shin seiki Evangelion*, 1995©TX, NAS, Ryu no ko, Gainax

## VIDEO

Los coleccionistas de cintas raras o los fans de **Captain Harlock** debéis estar muy atentos, porque en la cadena de supermercados **Día** es posible encontrar cintas antiguas con capítulos de esta clásica serie de animación. Además, están a muy buen precio...

Tal vez recordaréis que hace unos meses os comentamos que la salida en vídeo de **Perfect Blue**, el film de **Satoshi Kon**, se había retrasado porque Manga Films quería hacer **pases en cines**. Pues por fin tenemos la fecha: será el **30 de octubre**, coincidiendo con el **Salón del Manga**, así que si os acercáis a **Barcelona** por estas fechas, podréis verla en pantalla grande.

*Captain Harlock*, 1978©Leiji Matsumoto, ANB, Toei

*Perfect Blue*, 1997©Rex Entertainment, Mad House

*Sailor Moon*, 1992©Naoko Takeuchi, Kodansha, ANB, Toei Doga

## TV

Increíble pero cierto, **Marmalade** y **Slayers** no están solas en las pantallas españolas. Desde hace poco **Canal Sur** emite **dos animes** que, si bien no son inéditos, tienen su aquel. Uno es **Yaiba,** el anime basado en la obra de **Gosho Aoyama**, y el otro es el famosísimo **Sailor Moon**. A falta de anime inédito, bueno es el repetido....

Y más anime en televisión, en este caso de pago. Si no teníais valor (o vídeo), para grabar **City Hunter** cuando lo emitían a las tantas en Tele 5, ahora podéis hacerlo en **Vía Digital.** Lo mejor del caso es que no es la misma versión de City Hunter 3 que emitió Tele 5, y **Ryo Saeba** vuelve a tener su nombre.

*City Hunter*, 1989©Tsukasa Hojo, Shogakukan, YTV, Sunrise

Y sí, otro anime inédito en televisión. Desde el 21 de octubre el **canal 33** catalán emite **Neon Génesis Evangelion**. Esta emisión ya había sido anunciada hace varios meses, pero al final todo fue una falsa alarma... Una cosa es segura: si TVE3 emite Eva, es **muy posible** que comparta con algún otro canal los derechos, y no es tan descabellado que pueda verse a **nivel nacional**.

Por cierto, parece ser que a **Slayers** no le va tan mal, porque ahora, en vez de emitirla los **domingos** por la mañana, la han pasado a los **mediodías** sobre a eso de las dos. Bueno, suponemos que éso es bueno, porque a esa hora es posible que la vea más gente... Por otro lado **Marmalade boy**, digo, **La familia crece**, parece ir tirando con buena salud; por lo menos aún no la han retirado de la programación por contenidos contrarios a los valores familiares...

*Marmalade Boy*, 1994©Wataru Yoshizumi, Shueisha, Toei

*Slayers*, 1995©TX, Softx, Ejiferm

# NOTICIAS internacionales

Ya sabemos seguro que las **Clamp** tienen nuevo manga. Se publica en el **ShonenAce** de **Kadokawa** (sí, curiosamente es esa revista que publica los mangas con anime) y se titula **Angelic Layer**. No sabemos nada de ella, sólo que ha empezado en el número del *26 de noviembre* y ya va por la *tercera entrega*. Del argumento ni idea, pero al menos tenemos esta imagen...

*Angelic Layer*, 1998©Clamp, Kodansha

El **nuevo anime** de **Gainax** ya se está emitiendo. Según los comentarios de otakus japoneses que corren por la red, se trata de una serie de televisión de lo más **shojo** y muy alejada del estilo de **Evangelion**, pero según los primeros comentarios está bastante bien, el guión es correcto, la animación también y al elección de voces bastante afortunada. Eso sí, parece ser que **no hay opening,** y los señores de *Gainax* anuncian en su web a los preocupados fans que no se preocupen: **están en ello** y lo más pronto posible incluirán el bonito opening que han realizado. Lo que no especifican es si se les olvidó, o si no pensaban ponerlo... O esperaban que nadie se diera cuenta.

*Evil Crusher Maya*, 1998©Masami Kurumada, Home Comics

Otro mangaka con nueva serie es **Masami Kurumada**, el creador de *B'tx* y *Caballeros del Zodíaco*. Su título es **Evil Crusher Maya,** protagonizada por un soldado que **lucha contra el mal**... Bueno, la editorial es *Home Comics*, y por lo poco que hemos visto el particular estilo de *Kurumada* permanece. Esperaremos a que llegue algo por aquí para opinar.

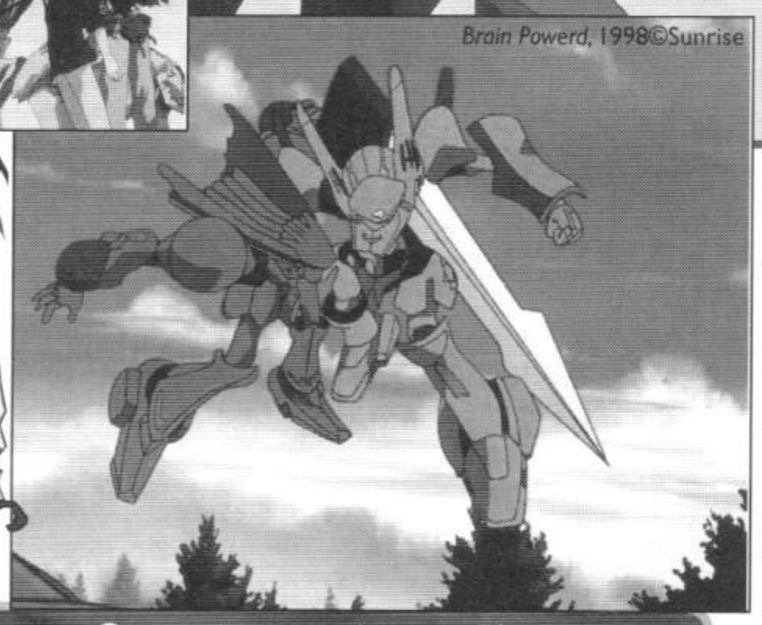
*Ruroni Kenshin*, 1998©Nobuhiro Watsuki, Shueisha

El *manga* de **Ruroni Kenshin** pronto será publicado por **Tonkam Francia**, que mes tras mes mejora su línea de lanzamientos. Si el mes pasado fue el *Cat's eyes* de Tsukasa Hojo este mes le toca al manga superfamoso de **Nobuhiro Watsuki**, un auténtico superventas en Japón y que esperemos que funcione en el país vecino. Es una historia con todos los elementos para gustar, con un **toque exótico** para el lector occidental (los samuráis), acción, humor y algunas gotas de romance. Veremos qué tal funciona.

Y **Brain Powered** sigue rompiendo, y buena muestra de ello es que el primer **Film Book** está en la calle. El anime va viento en popa, y el manga se publica con muy buena salud en el *Shonen Ace*, por lo que esta serie tiene todos los puntos para arrasar en Japón este año, pero no parece capaz de desbancar a Evangelion de los corazones de los fans japoneses.

*Lodoss wars*, 1998©Ryu Mizumi, Kadokawa, Group SNE

Ha salido a la venta una serie de **cards** con imágenes de la **nueva serie de Lodoss** (sí, el anime de ese manga que publicará Norma el año que viene). Pero no sólo tendremos imágenes del anime de Spark y su grupito, sino que además habrá algunas **Deedlits** y **Parns** con el nuevo diseño, algo más etéreo.



*Brain Powerd*, 1998©Sunrise

Otra serie que está a punto de estrenarse en Japón es **Angels Links**, ambientada en el mismo escenario que **Outlaw Star**. No en vano es del mismo autor, *Takehiko Itoh*. El argumento no es demasiado complicado: estamos en el espacio, en un lugar infestado de piratas en el que se crea una **tropa privada** para protegerse a las pequeñas y medianas empresas de importación en una sociedad infestada de corrupción y piratas.

*Angel Links*, 1998©Morning, Sunrise

En occidente la faceta **multimedia** de *Gainax* es bastante desconocida, pero no sólo sacan al mercado video juegos famosos (como el **Princess Maker**), sino que los suyo son, además, los CD-Rom de sus series famosas. Y para rizar el rizo se han puesto con **Eva to yukai nakama,** un videojuego en el que algunos **personajes** de *Evangelion* deben enfrentarse a clásicos de la casa, como **Noriko** de *Gunbuster*, que debe **competir con Shinji** por un puesto de piloto mientras Asuka se pelea con otra chica Gainax y Misato y Ritsuko hacen de las suyas. Por **6.800 yenes** lo podréis tener en casa.

*Evangelion to yukai nakama*, 1998©Gainax, Project Eva, Terebi Tokyo

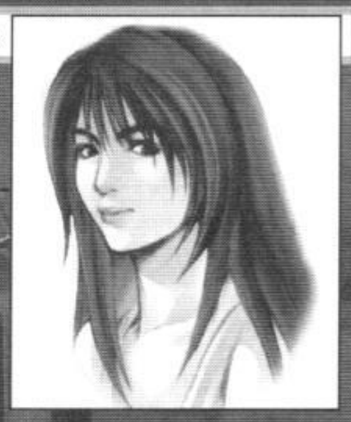
*Fushigi no umi no Nadia*, 1998©Gainax

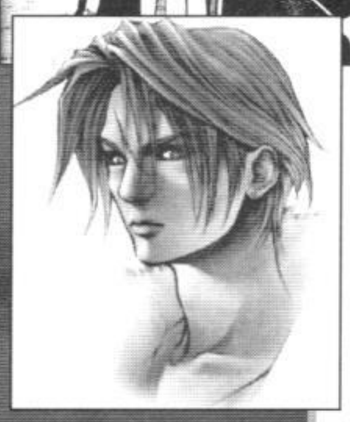
Y Gainax again; la empresa sigue explotando sus grandes éxitos. Lo que acaba de salir es una **colección de postales y fichas de personajes** de **Fushigi no Umi no Nadia** (*El misterio de la piedra azul*), donde aparte de las archiconocidas imágenes que todos hemos visto cien veces hay **algunas nuevas** para nosotros. Es algo caro, casi 6.000 yenes, pero algunas ilustraciones valen realmente la pena.

*Kajika*, 1998©Akira Toriyama, Shueisha

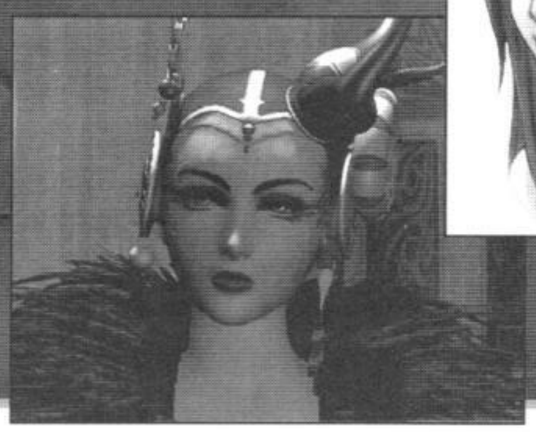
No sabemos la razón, pero **Toriyama** o no quiere complicarse la vida o no acaba de conectar con el público. **Kajika,** la serie que comenzó hace apenas unos pocos meses, **ya ha finalizado** en las páginas del *Shonen Jump*. Tras librarse de su maldición al salvar la vida de otra criatura, Kajika debe enfrentarse a un monstruo-antes su enemigo humano-que intenta matarlo. Tras vencerlo, quiere volver a casa con **Gigi**, el zorro que ha vuelto a la vida; pero como Kajika está en buena forma y el zorro no (ya se sabe que estar muerto atrofia un poco), éste decide una cosa: le pide a Kajika que le **tire una piedra**, se deja golpear y **muere,** volviendo a maldecir a Kajika y adquiriendo mucha más movilidad... Un final algo *sui-géneris* pero muy divertido.

*Final Fantasy VII* 1998©Enix





Si el mes pasado os mostrábamos los diseños de **papá Tori** para el nuevo *Fortune Quest*, este mes le toca el turno a **Yoshitaka Amano**, el diseñador "oficial" de **Final Fantasy**. Estas ilustraciones son para su octava entrega, la competidora directa del producto de **Enix.** Por lo pronto lo único que tenemos son estos diseños que son, como siempre, espectaculares.

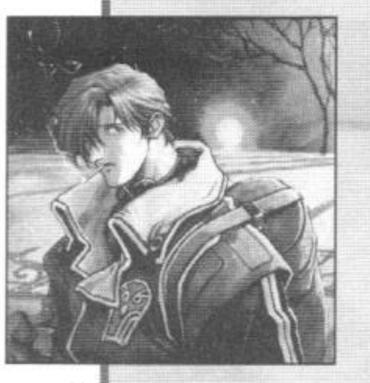


*Wings of Honneamise*, 1998©Bandai, Gainax

*Yamato* 1998©Leiji Matsumoto, Toho shinsha

*Macross*, 1998©BigWest

La fiebre del **DVD** parece que va aumentando, y cada vez son más los animes que aparecen en este formato. **Evangelion** ya va por su sexto volumen, y las que acaban de subirse al carro son **Wings of Honneamise** (el *Royal Space Force* de **Gainax**), **Ghost in the Shell** y **Macross-Ai oboeteimasu-ka?** y **Yamato**, un clásico de mechas que **revolucionó el género** y ha influido a casi todos los mangakas japoneses. Como veis, clásicos de la animación que en este nuevo formato deben ganar muchísimo...



*Blue Uru*, 1998©Gainax

Y más Gainax en CD-Rom. En este caso nos referimos al **Project Blue Uru,** lo que se suponía que iba a ser la **segunda parte** de *Royal Space Force*. De momento ni niegan ni confirman, sólo se rumorea que será una historia ambientada en el mismo mundo pero en la que en principio no saldrán los protagonistas de la "primera parte". Claro que, siendo como son, pueden pasar de todo y hacer una historia de chicas con superpoderes... En fin, el caso es que este CD-Rom ya está a la venta, es algo más baratito que el otro (5.800 yenes) e incluye **diseño de personajes**, algunos **storyboards,** y además *elementos de escritorio* tanto para Mac como para PC. Muy aprovechado, vamos.

The Ghost in the Shell, 1997©Kodansha, Bandai, Manga entertainment, IG

Siguiendo con los **mercados europeos**, otro que funciona muy bien es el **italiano.** Su último lanzamiento es **Please save my Earth**, un shojo ecológico cuya versión animada comentamos hace unos meses. Se **rumoreaba** que Tonkam Francia también iba a publicarlo, pero de momento no se sabe nada, y de España mejor no hablar. Así que si sabéis de alguien que se pasa por allí, es un buen encargo que hacerle.

*Boku no chikyu o mamotte*, 1998©Saki Hiwatari, Hakusensha

La nueva corriente en el anime japonés es, aparte de emitir a las tantas de la madrugada, producir series cortas, de unos 12 episodios. La primera de esta nueva hornada que logra una **segunda parte** es **Cowboy Beebop**, que en vista de su éxito repetirá en las pantallas niponas. Por si no lo recordáis, se trata de un anime más **adulto**, con un estilo setentero y basado en relaciones más adultas que el resto de animes; era un **experimento** de Sunrise que parece que les ha dado buenos resultados.

*Cowboy beebop*, 1998©Sunrise

Los fans de *Katsura* están de enhorabuena, porque no sólo tienen el **4C** para deleitarse, sino que el ocho de octubre salió a la venta la primera **novela** de **I"s,** con ilustraciones de *Katsura* y texto de Sukehiro Tomita por **780 yenes** de nada.

*I"s*, 1998©Masakazu Katsura, Shueisha

# NOTICIAS estudio GHIBLI

Siguen **sin haber noticias** de Europa. Es triste, lo sé. Para consolarnos podemos ir haciendo boca con lo que ocurre en el resto del mundo. En Japón la nueva película de Isao Takahata, lo que era el proyecto Yamada Kun, empieza a cobrar forma. En Estados Unidos tras la puesta a la venta de Kiki comienzan a llegar noticias de nuevos lanzamientos. Pero no se queden ahí, pasen y vean...

## JAPON

A mediados del mes pasado mes tuvo lugar una conferencia de prensa en la que se anunciaba el acuerdo de distribución de la **nueva película** de **Isao Takahata**. *Hohokekyo Tonari no Yamada kun* (Nuestros vecinos los Yamada) será distribuida por el Estudio Ghibli y Shochiku. La noticia bomba saltó cuando se reveló que **Disney** había financiado el **20 por ciento** de la película para asegurarse los derechos de distribución en occidente. Yamada kun verá la luz, como viene siendo habitual, el 25 de Julio de 1999.

Isao Takahata tuvo unas palabras acerca del argumanto: "El tono general de *Mononoke Hime* era vivir intensamente. En Yamada Kun hemos **cambiado radicalmente**. Podría decirse que la intención final del film es mostrar un tipo de vida tranquila y sencilla". Se tiene muy poca información del argumento. Cuentan con un presupuesto de **1600 millones** de yens y se ha realizado en colaboración con otras compañias como Nihon Television y Disney. La duración total será de 110 minutos, y el argumento es una adaptación del **manga de Ishi Hisachi**. Parece ser que tratará de la vida y milagros de una típica familia japonesa formada por 6 miembros: la madre Matsuko, el padre Takashi, la hija mayor Nonoko, el hijo Noboru, el abuelete Shige y el perro de la familia "Bochi". La animación promete sorprender, no por la calidad técnica, que sin duda mantendrá el nivel de las producciones del estudio, sino por el peculiar diseño de personajes (muy similares a los del manga) y por el uso de acuarelas y tonos muy neutros para el color de los cels.

*Mononoke Hime*, 1997©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG

De acuerdo con un artículo aparecido el día 29 de septiembre en el Houchi Shimbun, Tokuma y Disney por fin han llegado a un **acuerdo** para la distribución de *Mononoke Hime*. La película aparecerá en los cines de EE.UU en abril de 1999 (y probablemente en verano en el resto del mundo). Se espera que el coste de la distribución en EE.UU ascienda a 2,5 millones de dólares ya que se prevee su proyección en cerca de 1000 salas de todo el país. Como nota curiosa cabe decir que el contrato tenía una longitud de 114 páginas..

Una curiosidad. De todos es conocido que Miyazaki y muchos de los integrantes del estudio **Gainax** se conocen desde hace muchos años y son buenos amigos. Allá por 1985 cuando Laputa se encontraba en preproducción **Miyazaki** solía presentarse de noche en las oficinas de Gainax para **reclutar animadores**. En aquellos momentos Gainax estaba metido de lleno en su película *Honneamise no Tsubasa*. No se sabe si Miyazaki logró sus propósitos.

Para aquellos que pillen la televisión japonesa por parabólica **Mimi o Sumaseba** será emitida a las **9:00 el 23 de octubre** por la cadena estatal Nihon Television.

*Mimi o sumaseba*, 1995©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, NTV

## EE.UU

Las críticas en los periódicos sobre Kiki no se han hecho esperar. El sentimiento general es el de asombro. Pese a que todos hablan de las caras aniñadas de ojos grandes reconocen que Kiki es una maravilla visual. Los decorados son hiperrealistas, el movimiento captado hasta los mas íntimos detalles. Todos hablan de que por fin hay algo diferente a Disney. No entran en competencia, sencillamente son dos estilos de animación diferentes. A pesar de las críticas positivas siempre sale alguien que intenta crear la controversia puritanista a la que nos tienen acostumbrados los estadounidenses: Kiki y su amiga hacen autostop (es muy peligroso), Kiki deja su casa teniendo solo 13 años, etc, etc...

Los resultados empiezan a verse. Kiki alcanzó el **puesto 11** en la lista de **videos mas vendidos** de septiembre. Obviamente el puesto se lo lleva Titanic. Parece ser que Disney ha empezado a movilizar a sus publicistas anunciando la película en otras cintas de la compañía, poniendo stands en tiendas e incluso anuncios en cadenas de televisión como la Fox.

Disney ha abierto una sección en su página web (www.disney.com) sobre Kiki's Delivery Service. En ella podréis encontrar el trailer de la película (fragmentado en 4 videos), imágenes, plantillas para colorear y hasta un juego interactivo en el que hay que ayudar a Kiki a llevar su encargo ha buen puerto.

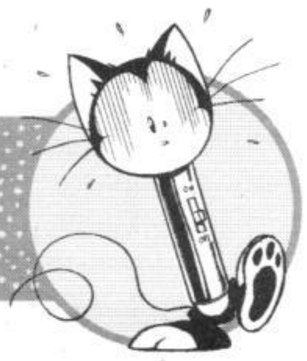
Los "Oscars" de la animación en estados unidos se llaman **Annies**. Este año se celebra la vigesimosexta entrega de este galardón y entre los ganadores del premio Windsor McKay por "su contribución al arte de la animación" se encuentran Eyvind Earle, Ernie Pintoff y **Hayao Miyazaki**.

A fecha de 29 de septiembre la **cantidad total** de cintas la versión doblada de Kiki's Delivery Service vendidas en EE.UU ascendía a **900.000 copias**. Se espera alcanzar la cifra de 1,2 millones para final de año.

Para todos aquellos que no compraran la versión americana de Kiki por el doblaje llegan buenas noticias. El 1 de octubre salió a la venta la versión original subtitulada de la película.

*Maho no takkyubin*, 1989©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Yamato Unmei, NTV

# ACTUALIDAD



Por Kaze no Kami

# JORNAICAS II

Los días 26 y 27 de Septiembre se celebraron en Zaragoza las Segundas Jornadas de Manga y Anime de Zaragoza, también conocidas como Jornaicas II (por eso del folklore autóctono). Pues resulta que vuestro seguro servidor acudió a tan magno evento (por llamarlo de alguna manera) al igual que hizo el año pasado, para disfrutar de unas buenas jornadas montadas para que todos los asistentes se sintieran entre amigos.

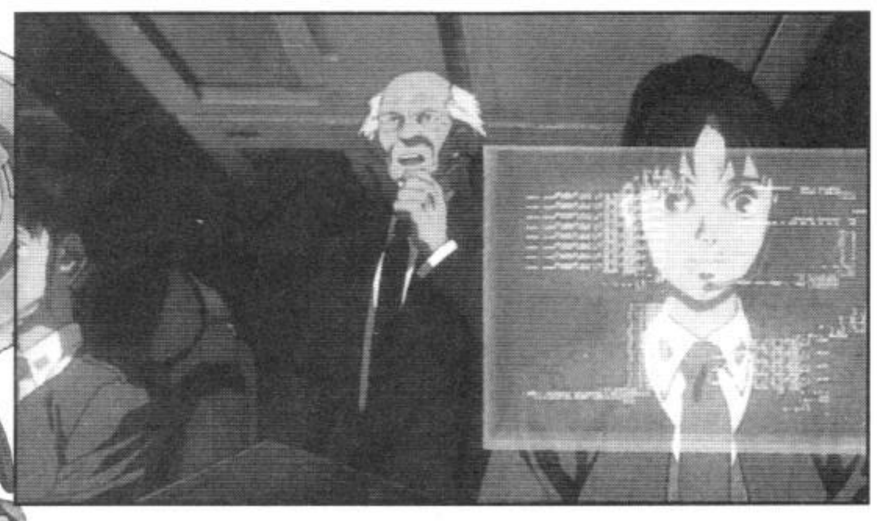
Las Jornaicas estuvieron muy bien, aunque comparadas con las del pasado año tuvieron algunas carencias... aunque también algunas mejoras. La carencia fue básicamente de personalidades del mundillo. Si el año pasado se contó con la presencia de Ana Mª Meca (Planeta), Álex Samaranch (Camaleón) y Nuria Péris (archi-famosa dibujante), este año no pudieron estar por motivos de trabajo. En cambio se pudo contar con la asistencia de Rafa Gallardo (presidente de Tomodachi) y Lázaro Muñoz (archi-famoso friki) que también estuvieron el año pasado.

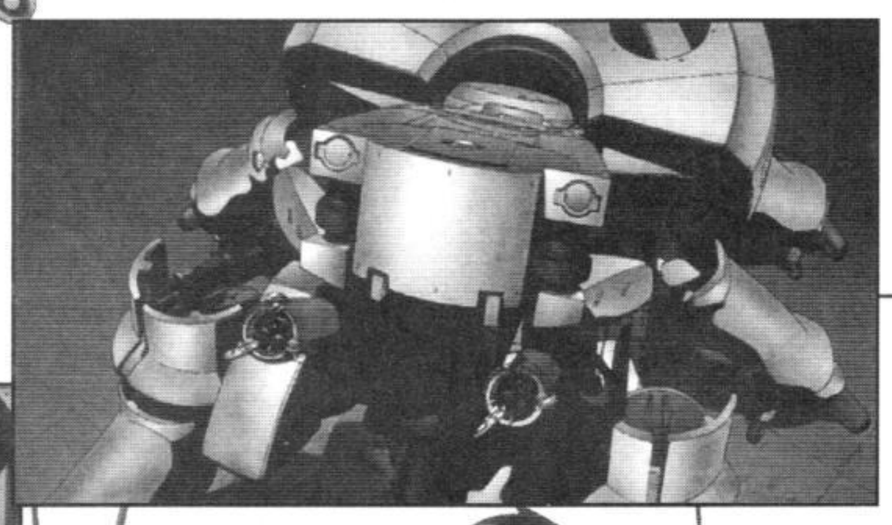
Aparte de esto, el resto sólo fueron mejoras: las proyecciones estuvieron realmente bien (incluso a nivel técnico) e incluyeron *Mononoke Hime* subtitulada al castellano entre otras. Las mesas redondas contaron con nutrida asiatencia de público, aunque costó bastante hacer que éste interviniera. Una excepción fue la mesa improvisada *Katsura Hentai*, una broma de los organizadores para presentar la liga "Anti-Katsura" un colectivo de impresentables con los que todo el mundo se rió un buen rato (fue la mesa más larga y participativa). Hubo consolas para que jugara quien quisiera, y uno de los más exitosos fue el juego de *Ghost in the Shell*, como el año pasado. El concurso de dibujo tuvo muy buena aceptación y la cantidad de trabajos presentados fue bastante grande (que me lo digan a mi que hice de jurado).

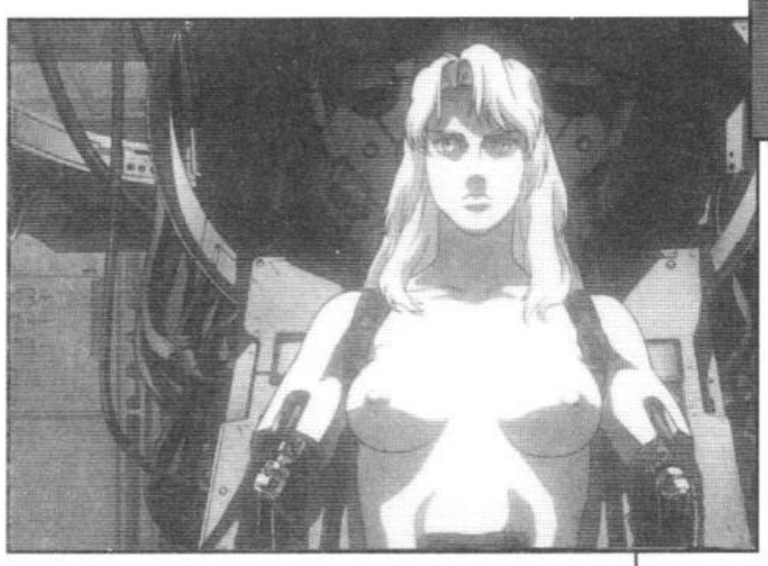
El nivel de calidad fue muy variable, pero se augura un buen futuro para el "manga español" o como quieran llamarle.

Lo que tampoco faltó fue la obligada cena en el restaurante chino donde una cantidad ingente de otakus se desfasó como siempre cantando a pleno pulmón... incorregibles que son. En definitiva las Jornaicas conservaron su buen rollo de día y su juerga de noche que a muchos nos deja con ganas de repetir el año que viene.

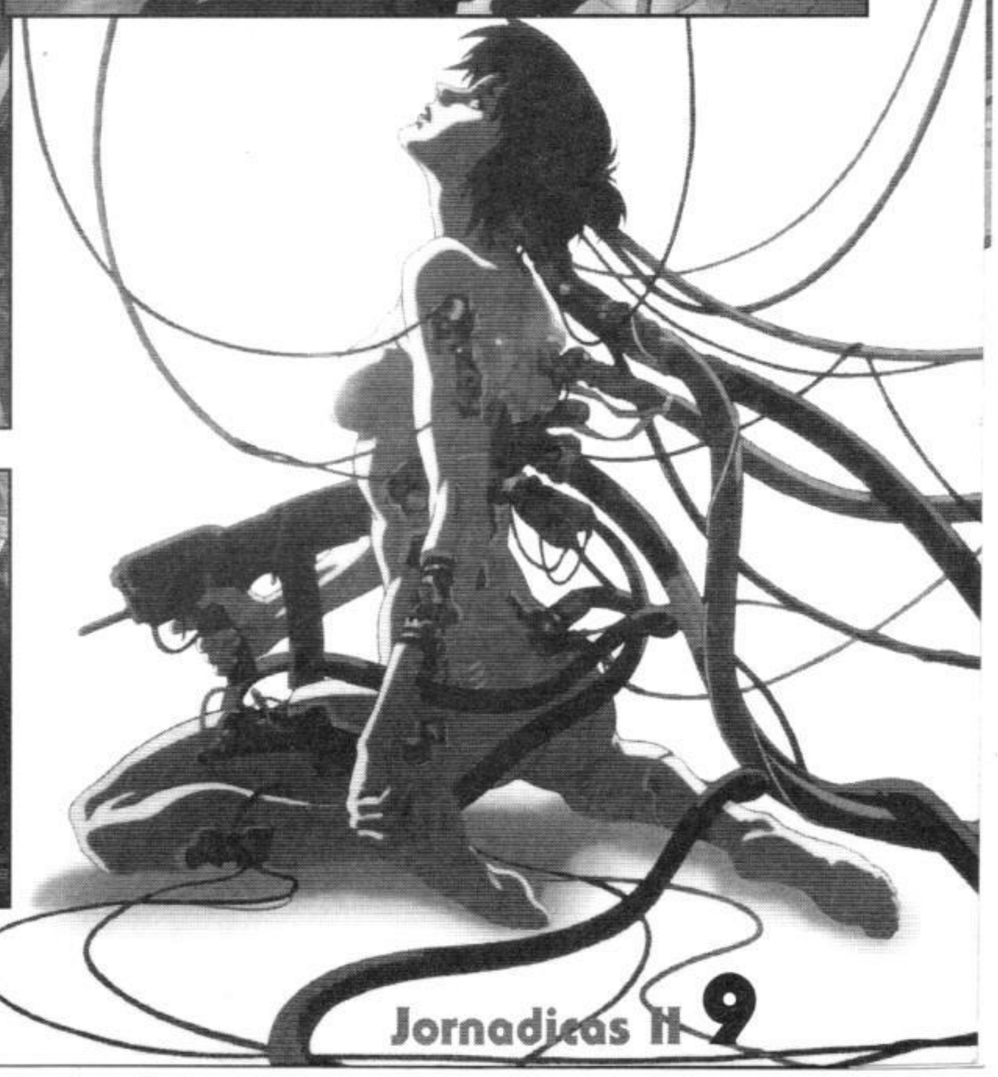
*Video Girl Ai,* 1998©Masakazu Katsura, Shueisha







The Ghost in the Shell, 1997©Kodansha, Bandai, Manga entertainment, IG



### COMENTARIO DE LOS ORGANIZADORES

Me habría gustado saber qué es exactamente lo que la gente esperaba encontrar en ellas. Es difícil que te den una opinión sincera sobre lo que les han parecido las Jornadas, y cuando organizas las siguientes no sabes muy bien si lo que has pensado les va a gustar.

AteneO
COMIC • ROL

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

MAGIC

C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

TOT D'JOC

IMPORTACION DE NOVEDADES

REPUBLICA ARGENTINA, 47
08304 MATARO (BARCELONA)
APDO. DE CORREOS Nº 154 08300 MATARO (BARCELONA)

MVL : 907 23 70 40 TLF : 93 790 70 41 FAX : 93 796 17 87

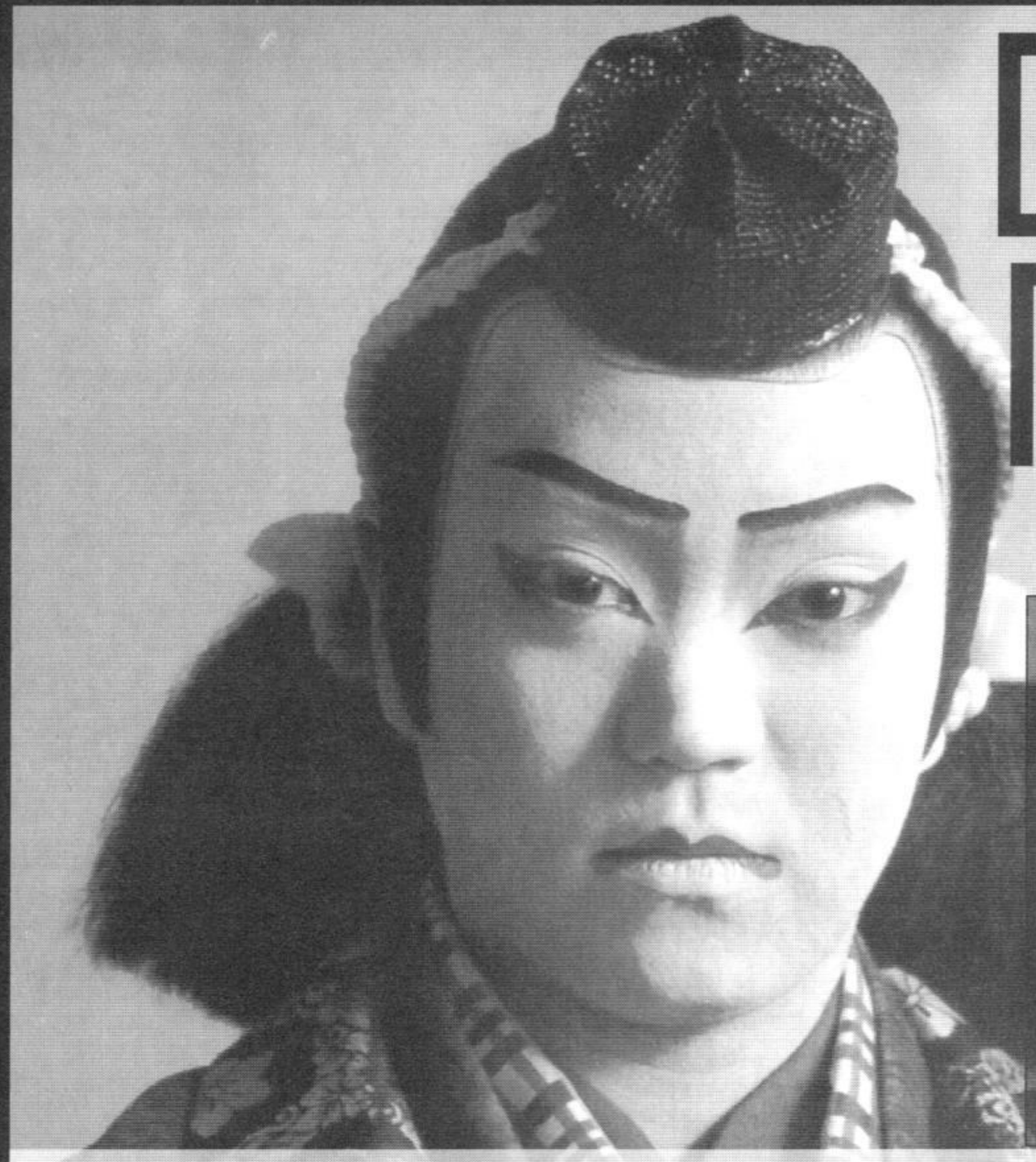
*MANGAS, FIGURAS, VIDEOS PAL INEDITOS, CASSETTES, POSTERS, LLAVEROS, VIDEOJUEGOS, TAPICES, CARDS, PUZZLES, MAQUETAS, SUPER DEFORMEDS, CALENDARIOS, BARAJAS, RELOJES, PELUCHES, LIBROS DE ILUSTRACIONES, ALBUMS, PEGATINAS, MATERIAL ESCOLAR, CAMISETAS Y MUCHO MAS ! ! !*

✷ FINAL FANTASY ✷ DORAEMON ✷ TEKKEN ✷ YU YU HAKUSHO ✷ GUNDAM ✷

VENTA POR CORREO MUNDIAL

SOMOS LIDERES

SOLICITA AHORA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX.



# QUE HACER Y NO HACER EN JAPÓN

Hay muchas cartas que nos piden que volvamos a incluir una sección dedicada a la cultura japonesa o a comentar hechos curiosos relacionados con el país del Sol Naciente. De momento no podemos crear una sección fija, pero se nos ha ocurrido crear esta guía de campo, una amalgama de cosas que, probablemente, os interesa saber. Tenemos el testimonio de nuestro correero, que hace nada ha vuelto de Japón y nos explica qué hacer y qué no hacer para quedar bien; también tenemos las confesiones de un mangaka arrepentido para disuadiros de que os dediquéis a este arte, pero por si no es capaz de matar el gusanillo tenéis una página de Lola Palacios donde os enseña lo básico de las tramas. A continuación, cómo hacerse el otaku y términos necesarios para ello. Como veis, es un conjunto de artículos de lo más ecléctico, pero aunque a veces no peguen ni con cola... al menos nos ha quedado apañadete, ¿no?

No hace mucho, vuestro seguro servidor tuvo la suerte de poder visitar las Tierras del Sol Naciente. Cómo conseguí el dinero para hacerlo con mi humilde sueldo de correero es algo que ni siquiera yo me explico. El caso es que, por si alguno de vosotros está pensando en ir a Japón (concretamente a Tokyo), he aquí unos cuantos consejos que os pueden resultar útiles.

Mejor que tengáis buen dominio del japonés, o vayáis con alguien que lo tenga, pues eso de que todos los japoneses hablan el inglés es, como mínimo, una mentira muy gorda. Muchos lo entienden si les hablas despacio y con frases sencillas, pero es muy difícil que te hablen en inglés. De dirigirte a ellos en castellano… mejor no hablar.

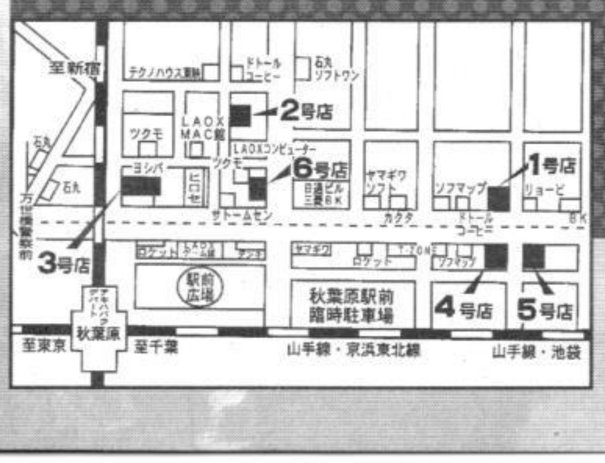
Mapas. Pocas cosas os resultarán tan útiles en Tokyo como unos buenos mapas lo más actuales posible. Tened en cuenta que en Tokyo las calles no tienen nombre ni números, así que llegar a una dirección concreta es de lo más difícil. Las direcciones consisten en que te dicen el barrio, la zona, y unos números para situar el edificio concreto. Cuando estés por los alrededores pregunta, seguro que te ayudan a encontrar la dirección, es lo más normal del mundo en esta ciudad. Y mucho ojo, a diferencia que en España, donde la mayoría de establecimientos están a nivel de calle, en Tokyo cualquier restaurante, tienda, o lo que sea, puede estar en cualquier piso de un edificio, con lo que todavía se hace más difícil encontrarlo.

Dinero en efectivo. En Japón no se suele utilizar el crédito. Pocas tiendas aceptan tarjetas de crédito… e incluso los bancos son reticentes a aceptar una VISA que no sea japonesa. Una posible solución, si no quieres llevar todo tu dinero en efectivo, es abrir una cuenta desde España en un banco japonés que tenga alguna sucursal en España, como el Sakura o el Sumitomo.

Alojamiento. No pierdas la oportunidad de alojarte en un Ryokan. Estos hoteles típicos te ofrecen el genuino sabor japonés (como en *Maison Ikkoku*): futones en el suelo, zapatos fuera para entrar en el hotel, etc… Se puede conseguir un buen alojamiento por unos 3.500 yenes al día.

Transporte. ¿Taxis? ¡No! ¡Ni loco! Aparte de salirte por ambos ojos de la cara, hay frecuentes embotellamientos. Lo mejor es confiar en el magnífico sistema de trenes y metros que tiene la ciudad. Te acercan a casi cualquier parte que puedas imaginar, no son muy caros, son extremadamente puntuales y, si no los coges en hora punta, hasta son cómodos.

Comida. La oferta es abundante y muy variada. Hay restaurantes por doquier y los precios son bastante baratos (más que en España). Desde el ramen (que es lo más barato) hasta el sushi (que es de lo más caro), pasando por platos tan típicos como el okonomiyaki, el katsudón o el toriyaki, puedes hacer un buen turismo gastronómico que no destrozará tu bolsillo ni tu paladar. Eso sí, el arroz lo vas a ver en todas y cada una de las comidas…




Ya que una imagen vale más que mil palabras, éstos son dos buenos ejemplos de los típicos mapas japoneses. Como veis, son casi indescifrables y muy enrevesados.

Compras. Japón es un país de consumismo salvaje, y eso se nota en dondequiera que estés. Desde las compras más caras y exclusivas de Ginza, hasta las más asequibles de Shibuya o Shinjuku (dicen que si algo no puede comprarse en Shinjuku es que no existe). Hay zonas para comprar cada tipo de cosa y, desgraciadamente, no las conocemos todas, pero os puedo decir por ejemplo que si queréis electrónica, en ningún lugar la encontraréis tan barata como en Akihabara.

Manga y anime. Supongo que éste es un tema interesante para todos, ¿no? La cantidad de librerías especializadas en manga y anime que hay en Tokyo es sencillamente brutal. Y su tamaño también. Realmente aconsejables son las tiendas Mandarake, Manga no Mori, Anime Phantasia y K-Books. Algunas de ellas tienen incluso diversos pisos donde podrás encontrar casi cualquier cosa: tankoubons, cintas de vídeo, LDs, CDs, posters, doujinshis, merchandise por un tubo… el paraíso, vamos. En las tiendas Mandarake, además, los dependientes van disfrazados de personajes de anime y hacen karaoke… impresionante.

Con todo esto yo sólo puedo decir que… ¡quiero volveeeeeeer!

# POR QUE NO HAY QUE CONVERTIRSE EN MANGAKA

Por un mangaka arrepentido

1. Porque jamás venderás la cantidad que venden Nacho y Álvaro (sigh).

2. Porque en las sesiones de firmas de los salones siempre te piden un dibujo del Goku en cuarta (¡y es mu feo!).

3. Porque si haces manga erótico, tu familia te mira raro y te retira el saludo (y cada vez que vas al lavabo sospechan...).

4. Porque trabajas mucho y cobras poco.

5. Porque luego ves dibujos de Katsura o Urushihara y te frustras (aunque puedes consolarte leyendo sus "guiones").

6. Porque poner tramas es un coñazo.

7. Porque el material de dibujo decente y profesional sale carillo (y el material barato no suele ser ni decente ni profesional...).

8. Porque tardas más de un mes en hacer algo que se lee en menos de diez minutos.

9. Porque si no haces parodias la gente pasa de tí, y si las haces, la gente se enfada porque te metes con sus series.

10. Porque las fans NO te acosan en los salones cada dos por tres pidiéndote hijos: lo que te piden son dibujos (y no es lo mismo...).

11. Porque algunos profesionales del mundillo creen que te dedicas a una moda pasajera e infantil y te miran por encima del hombro.

12. Porque sale más a cuenta tener un estilo de dibujo "americanizado": puedes acabar dando el salto y publicando en América (en cambio, publicar en Japón... ¡ja!).

*DR. Slump* 1998©Akira Toriyama, Shueisha

13. Porque algunos otakus radicales huelen muy mal.

14. Porque hay "fans" que son capaces de conseguir tu número de teléfono vete a saber cómo y llamarte a las tantas de la noche para pedirte un dibujo (y no es broma).

15. Porque la coordinadora del Neko es una bicha cascarrabias que se queja de todo.

16. Porque si en el 2.000 ocurrirá el segundo impacto no merece la pena dedicarse a nada.

17. ¡Porque ya hay demasiada competencia!.

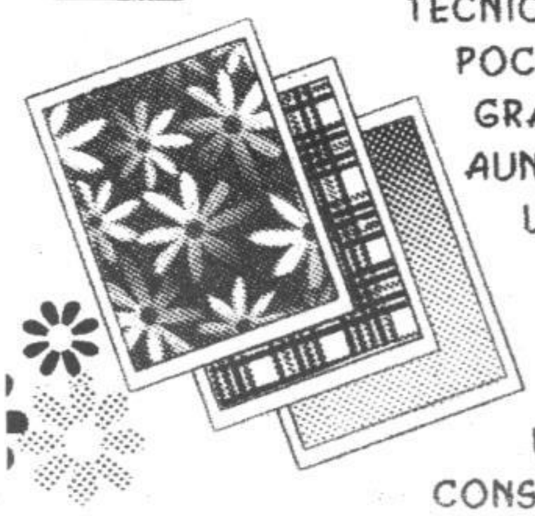
*I"s* 1998©Masakazu Katsura, Shueisha

# TALLER DE TRAMAS

HELLO!! SOY NEKO-CHAN Y OS INVITO A QUE CONOZCÁIS EL APASIONANTE MUNDO DE LAS TRAMAS.
SEGURAMENTE EN MÁS DE UNA OCASIÓN OS HABRÉIS PREGUNTADO ¿ QUE ES UNA TRAMA? ¿DÓNDE SE CONSIGUEN?, ¿ CÓMO SE UTILIZAN?.
PUES BIEN, AQUÍ OS LO VOY A INTENTAR EXPLICAR. SI OS GUSTA PUES HACERNOSLO SABER Y ASÍ ESTE TALLER TENDRÁ UNA LARGA Y PROSPERA VIDA.....

## Tramas

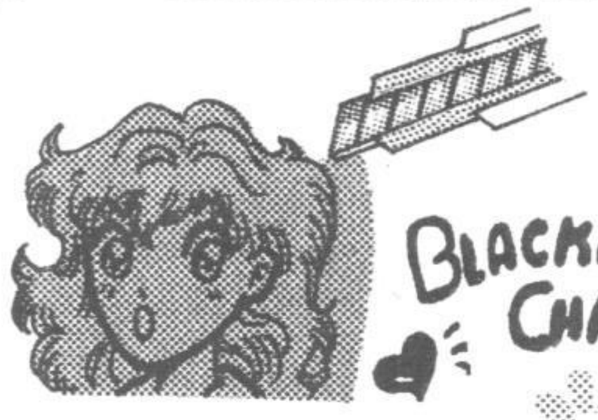
SE ENCUENTRAN EN PAPELERÍAS TÉCNICAS. SON ADHESIVAS Y SU TAMAÑO UN POCO MAYOR A UN DIN A4. LAS HAY DE GRADACIÓN TONAL Y CON MOTIVOS, AUNQUE DESGRACIADAMENTE ESTAS ULTIMAS ESCASEAN EN ESPAÑA.



## Fotocopias

UNA MANERA MÁS ECONÓMICA DE CONSEGUIR TRAMAS ES FOTOCOPIANDOLAS, CON UN PAPEL PARECIDO AL DE LAS TRAMAS ORIGINALES. SON: EL ACETATO ADHESIVO TRANSPARENTE Y EL POLIÉSTER MATE ADHESIVO.

¿ CÓMO SE TRAMA? . PUES MUY SENCILLO:
RECORTAMOS UN TROZO DE TRAMA, MÁS GRANDE QUE LA PARTE A TRAMAR, Y CON EL CUTTER RETIRAMOS LO QUE SOBRA. LUEGO SE FROTA SUAVEMENTE PARA QUE SE PEGUE BIEN.



BLACKIE CHAN

PERO LAS TRAMAS SE PUEDEN USAR DE OTRAS MANERAS, ADEMÁS DE RELLENO. SE PUEDEN SUPERPONER Y DAR VOLÚMENES A LOS OBJETOS.

PARA ELLO TENEMOS QUE TENER EN CUENTA LA DIRECCIÓN DE LOS PUNTOS. ENCONTRANDO LA COMBINACIÓN CORRECTA SE PUEDEN CONSEGUIR DIBUJOS ESPECTACULARES COMO ESTE. →

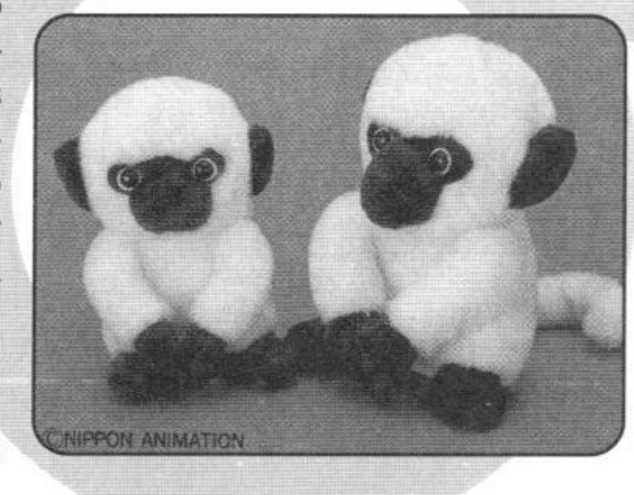
## Materiales

PARA MANIPULAR LAS TRAMAS SE NECESITA UN BUEN CUTTER.
LOS HAY MUY VARIADOS DESDE EL CONVENCIONAL, A LOS DE CURVAS Y LOS BISTURÍES. ESTOS ÚLTIMOS MÁS PRECISOS EN EL CORTE.

# COMO DARSELAS DE OTAKU

La pregunta clave: ¿por qué molestarse en dárselas de otaku? La mayor parte de la gente no sabe lo que significa la palabra, como tus padres, por ejemplo, y y tu novio/a. Pero hay un grupo de entusiastas ahí fuera dispuestos a recibirte con los brazos abiertos, a pagarte las cervezas, a invitarte a su casa (en toda España), a escucharte en las mesas redondas, a rodearte de prestigio y admiración, y a presentarte al hombre/mujer de tu vida. Dándotelas de otaku, de otaku-guay, de über otaku o hasta de otaku-chan, podrás obtener bebida, estancias pagadas, amor, enchufes y hasta trabajo, sin dedicarle los años de preparación, y sin acumular los conocimientos enciclopédicos realmente necesarios si eres un otaku cabal. Pero arriesgarse en este difícil submundo requiere cierta preparación previa...

A) Recuerda: "otaku", en occidente, es como "fan", así que no hay que tener una actitud remota y superficial, sino comportarse con... Veamos, 25% natura, 25 % orgullo de grupo, 25% excentricidad y 25% según criterios incomprensibles para cualquier mortal, que para algo se es otaku. Para conseguir esta difícil mezcla, ten a mano tu arsenal.




B) Equipo básico. Lo siento: necesitas comprar un manga. Sólo uno, pero has de comprarlo. ¿Por qué? Es como el billete del autobús: el pago por tus futuros beneficios, tu contribución a la industria. Lo mismo vale para el anime si quieres ser un otaku múltiple (la mayoría lo son).

Parte del equipo básico, por respeto, es también el nombre de Osamu Tezuka. Atención, San Osamu Tezuka, no Osamu Tezuka-san.

**Nivel High**: Compra dos mangas. Demostrarás tu compromiso. Cuidado, no te "enganches".

*Aa! megamisama!* 1998©Kosuke Fujishima, Kodansha

C) Nombres estratégicos. La única prueba dura para el principiante serán los pocos minutos en que se hable seriamente de manga y anime, ya que el resto del tiempo se habla de lo de siempre (el tiempo, los ligues, etc.) Truco: evita asociar autores y obras, ya que es donde pueden pillarte en falso. Habla siempre de estas dos cosas por separado, y si se trata de autores di sólo el nombre o el apellido. No hace falta que recuerdes ningún nombre: los demás te proporcionarán un montón, y tú sólo ponles adjetivos y añade trivialidades positivas: "genial", "un estilo innovador", "dinámico", o negativas: "muy inconexo", "no sé, esas curvas" (!?). Recuerda que hay frases que quieren decir cualquier cosa: "para la época, una mezcla de innovador y tradicional", "mecanicista con las tramas", etc. Y si te pillan con una asociación errónea, defiéndete: "Pero si Matsumoto no es le de *Devilman*", "No, no me refiero a Isao Matsumoto, el director de intercalación del primer anime", y a otra cosa.

**Nivel High**: A la mayoría de los otakus les gusta un autor, y sólo uno. Para

Uno de los clásicos obligados: *Hi no Tori*, del Dios supremo de los otakus Osamu Tezuka.

*Hi no Tori* 1998©Osamu Tezuka, Tezuka Pro.

# VOCABULARIO

Hay algunos términos japoneses muy aceptados por los fans del manga, como tankoubon, anime u OVA. Pero hay otros, que solemos mencionar con cierta frecuencia, que tal vez os confundan, así que hemos recopilado los más comunes.

**Aosen**: Es el nombre que reciben los mangas para adultos. En este grupo encontramos no sólo manga erótico (que, por cierto, tiene su propio género), sino el manga destinado a un público más adulto. Encontramos desde historias de acción a shojos clásicos (como *Anna Karenina* o *Madame Bovary*).

**Bishonen**: Significa chicos guapos, y en este género se engloban los mangas (normalmente shojos) protagonizados por chicos guapos. Dentro de este género encontramos mangas como *Fushigi Yuugi* o *Marmalade Boy*.

**Fansub**: Grupos de aficionados que traducen y subtitulan cintas de anime inéditas en su país y que, normalmente, crean un servicio de distribución para fans, cobrando sólo el importe de las cintas y el envío. Los pioneros fueron los norteamericanos, donde podemos encontrar muchos fansubs y algunos con una calidad más que notable. Ahora empiezan a haber algunos en España.

**Friki**: Podríamos decir que es el equivalente a otaku en occidente. Son fans obsesivos de algo, que tienen todo lo posible de su serie favorita y viven por y para ella; pueden llegar a extremos insospechados por su afición. Los hay de todos los tipos, pero se los suele asociar con series de ciencia ficción, rol o manga (oséase, subcul-

evitarte el trabajo de buscarlo, ¿por qué no inventarlo? Ya sabes, Takao Hiyoshi, el famoso autor de *Wonder Kaeru*: "Sí, hombre, *La rana maravillosa*. Otomo ha estado a punto de adaptarla al anime" (Otomo ha estado a punto de adaptar casi cualquier cosa al anime).

*Hansamuna Kanojo* 1998©Wataru Yoshizumi, Shueisha

D) Actitud crítica. Ser positivo es para aficionados, y tú quieres estar por encima de ellos. Parte de tu equipo deben ser opiniones sobre todo. Un otaku standard tiene un repertorio de actitudes básicas ante el mundillo del manga y anime. Recuerda las siguientes: "traducciones pésimas", "ediciones confusas", "voces asesinas", "tramas empastadas", "precios salvajes", "obras inacabadas", "mala distribución", "de mi serie favorita no hay merchandising", "subtitulado mejor que doblado", "lomo mejor que grapa", "lo mejor son los tomos", "todo debería ser invertido", "*Dragon Ball* es... (cualquier cosa vale)". Truco: si no sabes qué opinar sobre algo, recuerda que a) cualquier cosa japonesa es mejor que cualquier cosa española, y b) cualquier tiempo pasado fue mejor.

**Nivel High**: Critícalo todo y a todos. Tezuka incluido, pero busca un nombre clásico menos conocido, en plan Shotaro Ishinomori, y empieza a decir que "él sí que veía más allá". O declara espontáneamente que te gusta *Doraemon*. Sentarás cátedra.

E) Fetiches. Peluches y ornamentos personales son básicos, pero basta con un par, y basta con el tradicional peluche de Totoro o de Pikachu (los pequeñitos valen) o el pin de *Mazinger Z* o *Nausicaä* para quedar bien. Sugerencia: Tezuka viste incluso más que Miyazaki, y aquí no vale buscar algo raro: es tu carta de presentación, y debe ser reconocible.

**Nivel High**: Como "fetiches" también puedes tener una canción, algún opening popular, por si los karaokes. Ha de ser un clásico, como el *Tatakae otaking*: si no, corres el riesgo de que pase de moda.

F) Actitudes japonesizantes. Recuerda este argumento: tú estás en esto "porque sientes profunda admiración por la cultura japonesa, de la que el manga y el anime son tan sólo un exponente más". Por tanto:

-Desarrolla un latiguillo. Saluda a los amigos con un sonoro *¡ohayo!* y despídete con un *¡ittekimasu!*. Exclama *¡kawaii!* a cada paso. No hace falta saber más japonés que esto.

- Si memorizas algún título, que sea en japonés, y finje no reconocerlo si lo oyes en castellano.

- Busca un "vicio japonés": el go, el sushi, el judo... Con dos semanas de clase, práctica o demostración pública de este hábito o vicio, bastará para que se te recuerde por ello.

**Nivel High**: Busca una novela de Kenzaburo Oé, Yukio Mishima o similar, y paséala un par de semanas. No hace falta leerla. Peligro: Kazuo Ishiguro, el de *Los restos del día*, es inglés. ¡No te dejes pillar!

G) Trato social. ¡Felicidades! No hace falta practicar, o tener trucos a mano: los otakus tienen licencia para comportarse de manera extraña, ser antisociales o promiscuos, disfrazarse o aparecer desnudos, tener reacciones inesperadas o beber como cosacos. Hagas lo que hagas, estará bien. ¡Bienvenido al club!

*Hen* 1998©Hiroya Oku, Shueisha

Una obra de lo más *inn*: *Hen*, de Hiroya Oku. Si la recomiendas quedarás como un señor. Arriba, una obra de Wataru Yoshizumi, que también está de moda.

# PARA OTAKUS

tura). Es un término con connotaciones negativas.

**Hentai**: En Japón, esta palabra significa pervertido, y puede usarse indistintamente con otras palabras, como *ecchi* o *chikan*. Pero en manga suele aludir al erotismo suave. El manga ecchi es bastante más fuerte.

**Kawaii**: Significa mono, adorable, y es muy usado por las chicas japonesas para designar cualquier cosa, principalmente un peluche, ropa o una caja de música. Los chicos lo usan al aludir a una chica guapa, pero no dicen demasiado porque queda un poco afeminado.

*I want a kiss with loneless* 1998©Takahiro Fujisaki, Be boy comics

**Otaku**: en Japón es un término de lo más despectivo, y se refiere a la gente que se aísla del exterior sumergida en su afición. Hay otakus del manga, del maquetismo, de los video juegos, etc. Podría decirse que son coleccionistas obsesivos que se aíslan de la sociedad. Pero en occidente alude a los fans del manga y anime japonés, sin ninguna connotación negativa.

**Yaoi:** Algunos confunden el término bishonen con éste. En japonés significa verdura, pero el término engloba los mangas que tratan las relaciones homosexuales. Su origen son los fanzines que, aprovechando la popularidad de algunas series, daban nuevas versiones a las relaciones entre sus protagonistas. Ahora se aplica a los mangas homosexuales en general.

# PRÓXIMA INAUGURACIÓN

# imagenes SHOP

TE PRESENTAMOS UNA NUEVA TIENDA,
DONDE ENCONTRARÁS:

Ofertas de todo tipo / Un gran surtido en merchandising
Libros de ciencia-ficción / Material de cine / Vídeos
Posters / Rol / Warhammer / Comics (nacionales y de importación)
Libros de ilustración

TODO EN 200m² EN EL CENTRO DE VALENCIA
LA TIENDA QUE QUERÍAS.
ALGO TOTALMENTE DIFERENTE
QUE TE SORPRENDERÁ

Seguimos proporcionándote
los mejores comics en:

imagenes COMICS

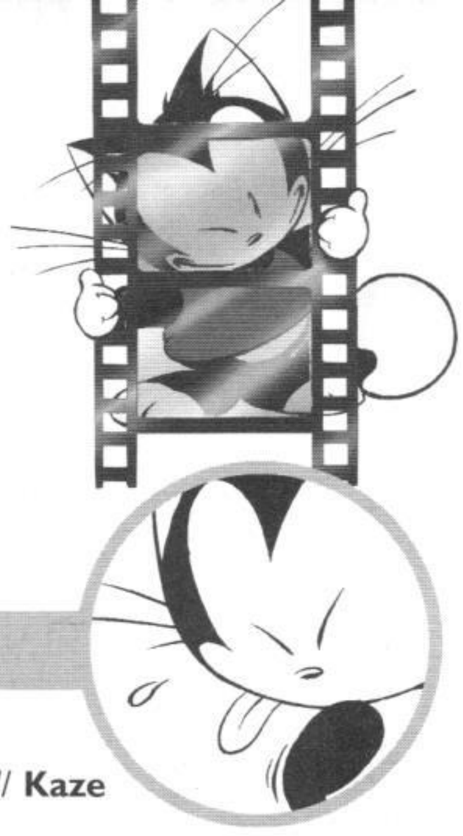
C/ Pelayo, 18 (46007) Valencia.
Telf.: 96 352 05 73

Y, a partir de septiembre,
un nuevo concepto de tienda en:

imagenes SHOP

C/ Ruzafa, 14 (46004) Valencia.
Telf.: 96 394 39 24

# mass ANIME La Picota



**NUESTROS COMENTARISTAS SON:**
**Minami:**Colaboradora de *Neko* // **Nuria Peris:** Dibujante de *El vuelo de Skuhm*// **Eulália Dolz:** Colaboradora de *Neko*// **Kaze no kami:** Correero de *Neko*// **Annabelle Petit**: Correera de Planeta // **Brahma:** Colaborador de *Neko*//

## Este mes: KAZE NO TANI NO NAUSICAÄ

### EULALIA DOLZ

Es impresionante ver la calidad de animación que consiguieron en el 84, porque le da patadas a otras producciones más actuales. Lo malo es que el manga va más allá, y el final es un tanto precipitado. Pero no es de extrañar que Nausicaä siga teniendo un puesto de honor entre los diez personajes más queridos en Japón.

### KAZE NO KAMI

Como en todas las pelis de Ghibli, la animación es soberbia, pero lo mejor es que queda eclipsada por una buena historia que es lo realmente importante. Aún así el manga es mucho mejor (cabe recordar que la peli relata sólo lo que sucede en el primer tomo del manga). Por cierto, que vaya masacre que se hizo con la edición española la peli...

### ANNABELLE PETIT

Magnífica. En mi opinión tiene al mejor personaje femenino de Hayao. Teniendo en cuenta que las chicas Miyazaki son siempre increíbles es decir mucho. Por lo demás simplemente perfecta, tanto de historia, como de animación, diseños, pero por encima de todo es una película con alma...

### BRAHMA

*Nausicaä* marcó el principio de una nueva era en la animación japonesa y fue el detonante de la creación del estudio Ghibli: un clásico que todos deberíamos ver. Ya no está a la altura de las últimas producciones de Ghibli, y como el manga aún no estaba terminado y el final es un tanto forzado, quizás no sea una película perfecta.

*Kaze no tani no Nausicäa*, 1984©Top Crush, Tokuma Shoten

***Kaze no tani no Nausicaä*** (Top Crush, Tokuma Shoten)
Película estrenada en 1984, creada por el que luego sería el Estudio Ghibli. Es todo un clásico del anime.

## ...y también: SHOJO KAKUMEI UTENA

*Shojo Kakumei Utena*, 1989©Bibahashu, Chiho Saito, Shogakukan, Shokakuiinkai, TerebiTokyo

***Shojo kakumei Utena***
***La chica revolucionaria*** (TX, Yomiuri, JC)
Serie de televisión de 39 episodios emitida en Japón en 1996. Está basada en un manga de 5 tomos de Chiho Saito. Hay una película en preparación.

### ANA MARIA MECA

Utena es una serie de adolescentes escolares, ambiente pseudo revolucionario, intrascendente mascota, combates absurdos y un montón de animación repetida. En lo positivo, un opening pegadizo, y un raro tono bishojo o bi-algo Si ves el episodio uno, querrás ver el último para saber cómo acaba, pero sin pasar por los de enmedio.

### MINAMI

Tenía un mono impresionante por verla, porque los diseños son de esos que enamoran; pero cuando por fin pude echarle el guante fue horrible. ¡¡Qué animación más penosa!! Y en general, de lo más raro y pedante, con la sensación de que los creadores van de guays ante el público, todo lleno de simbolismos extraños. Más adelante el guión mejora mucho, pero aún así...

### ANNABELLE PETIT

Mmmmm, difícil opinar. He visto pocos capítulos, y lo que he visto me parece decepcionante. La historia va a trompicones, la animación es pobre, mediocre, y los personajes apenas si tienen algo de carisma visual y poco más. Supongo que tendría que haber visto toda la serie para que mi opinión fuera fiable, pero a día de hoy me parece una serie más bien floja.

### NÚRIA PERIS

Es una serie de lo más excéntrica y rara: usan símbolos occidentales (príncipes azules, hadas madrinas), una puesta en escena llena de metáforas crípticas, y muchos personajes de doble lectura. Hay altibajos en la animación y un montón de escenas reaprovechadas. El *opening* funciona muy bien, por decir algo bueno. No hay término medio: o te gusta o no.

Mola ¡Putamadre! Nostalgia Tragable Bodrio

# ESTUDIOS DE ANIMACIÓN
## Los grandes desconocidos

De un tiempo a esta parte parece que la competencia entre los grandes estudios de animación es aún más encarnizada. Con la llegada de los canales de pago y su emisión de animes de bandera (como *Brain Powerd* o *Nazca*), la competencia es brutal. Otros estudios tiene una fama reconocida y no entran tan de lleno en la polémica, como la Nippon animation (la de *Heidi*), cuya política es producir series para todos los públicos. Así que en este artículo queremos informaros un poquito más de los estudios que "cuentan" en esto del anime, y sus series más emblemáticas y sus colaboradores estrella. Allá vamos.

Por Minami

## NIPPON-ANIMATION

Fue fundada en 1976 para la creación de *Alps no shojo no Heidi*, y desde entonces se ha creado un nombre en la industria. En general sus historias son para toda la familia, y sienten debilidad por la literatura juvenil, como queda manifiesto en *Las montañas de Ana*, *Mujercitas*, *La familia Robinson* y muchas obras más. En sus estudios se conocieron y formaron los integrantes de Studio Ghibli, y hay series (como *Shonen mirai Conan*, *Ana de las Tejas Verdes* o *Meitantei Holmes*), y que son enteramente suyas. Es, quizás, el estudio que más producciones ha vendido al extranjero, y España no ha quedado fuera: por nuestras pantallas ha pasado más de un tercio de sus producciones. Una cifra nada desdeñable.

*Meitantei Holmes*, 1984©TMS, RAI, REVER

*Mikan enniki*, 1992©CBC

*Romeo no aoizora*, 1995©Nippon animation

## AIC

*Ah!Megamisama!*, 1993©Kodansha, TBS, KSX, AIC

En el *Neko* 37 ya hablamos de este estudio, conocido fuera de las fronteras japonesas por *Tenchi Muyo!* y *El Hazard*. Sus otras producciones son *Bubblegum Crisis*, otro clásico del género, *Armitage III* o *Ah!My goddess!*, otro de los animes de renombre. Tampoco vamos a extendernos mucho con ellos, pero es un estudio a tener muy en cuenta, ya que Manga Films suele recurrir mucho a su catálogo (al de Pioneer, para entendernos) a la hora de buscar nuevos anime. Sin ir más lejos, *El Hakkenden* también es suyo.

*Tenchi Muyo!*, 1992©Pioneer, AIC

# MAD HOUSE

Fue fundado en 1972 para la creación de una serie titulada *Hazedon*, pero desde entonces no han parado, y son los creadores de algunos de los animes más queridos por los aficionados. Entre sus trabajos encontramos *La Rosa de Versalles*, *Robot Carnival*, *Manic manic*, *Memories* -la trilogía de cortos de Katsuhiro Otomo-, *Urusei Yatsura, Yawara!*, *The cockpit*, y todas las adaptaciones al anime de las obras de Clamp, desde *Tokyo Babylon* a la nueva serie de *Card Captor Sakura*, pasando por la película de *X* o los *Clamp in Wonderland*. Entre sus últimos trabajos tenemos el *Perfect Blue* de Satoshi Kon o el anime de *Trigun*.

Una de cal y otra de arena, porque no sólo colaboran con algunos de los autores más prestigiosos, sino que han hecho casi de todo.

*Memories* 1996©Bandai VS, Kodansha, Mad House

*Wish*, 1997©Kadokawa Shoten, Mad House, RG Veda, 1997©Clamp, Shinshokan

*X*, 1996©Kadokawa Shoten, Bandai VS, Sherry, Sega enterprise, Victor Entertainment, MV, Mad House

Trigun, 1998©Yasunori Nightown, Shonen Gakosha, Nihon Terebi

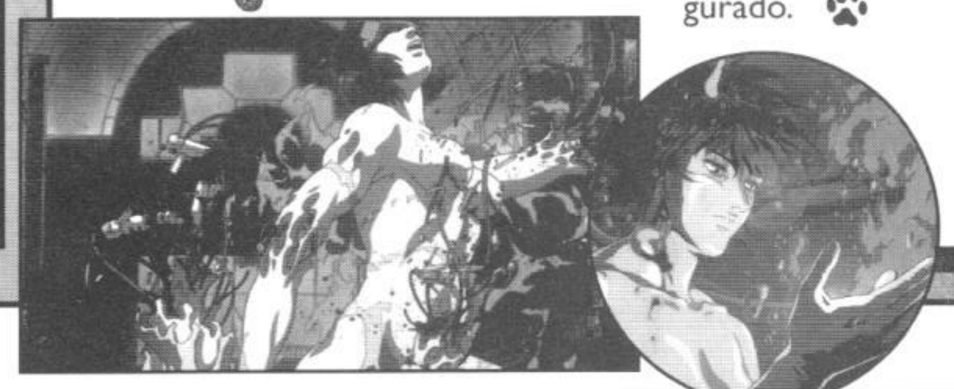
# OSAMU TEZUKA PRO

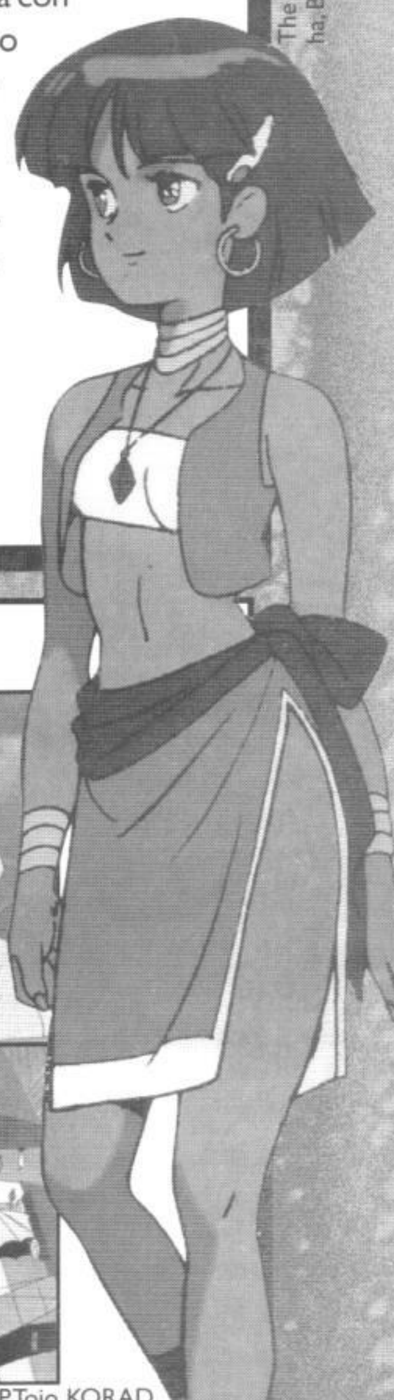
Supongo que con el nombre ya os podéis hacer una idea de los productos de esta casa. Exacto, viven de las producciones y adaptaciones de la obra del genial Osamu Tezuka. En su haber tienen series de lo más míticas, como *Ribon no kishin* (*La princesa caballero*, o *Chopi y la princesa*), *Astroboy*, *Jungle Taitei*, *Black Jack*, etc. (seguro que habéis pillado la idea). Es, con mucho, uno de los estudios más prestigiosos de Japón.

Jungle Taitei, 1997©Tezuka Productions

# PRODUCTION IG

Esta productora fue fundada en 1993, y se dedica a las películas; de momento ya cuenta con un par de producciones de mucho renombre, como *The Ghost in the Shell* y *Patlabor 2*. Poco podemos decir de ella de momento, pero lo que es seguro es que, con estas películas a sus espaldas, el prestigio lo tienen asegurado.





The Ghost in the Shell, 1997©Kodansha, Bandai, Manga entertainment, IG

# GAINAX

Gracias a *Neon Génesis Evangelion*, actualmente es el estudio más conocido por el fan de a pie. Pero antes de eso ya habían conquistado muchos corazoncitos con *Fushigi no umi no Nadia* (*El misterio de la piedra azul*), que fue emitida por Tele 5 y que fue grabada por muchos fans a pesar del caprichoso horario. Antes de eso, Gainax, una empresa fundada por aficionados al medio, se entrampó con *Wings of Honneamise* (*Royal Space Force*), en la que invirtieron millones de yenes y fue casi un fracaso total. Antes de cerrar se decidieron por un anime autobiográfico como canto de cisne, pero en contra de todas las previsiones, su *Otaku no Video* fue la revelación de la temporada y les sacó las castañas del fuego de tal modo que ahora, varios años después, pueden permitirse hacer lo que les dé la gana, ya que además del anime se dedican al lucrativo negocio del software y demás pijadas informáticas. Entre sus colaboradores famosos están Yoshiyuki Sadamoto y Hideaki Anno, pero también han trabajado con Kenichi Sonoda (el diseñador de *Otaku no Video* y creador de la mascota de la empresa) y Haruiko Mikimoto, el diseñador de *Gunbuster*. Tras *Evangelion*, su último proyecto es la adaptación de un shojo de lo más típico... A ver cómo se lo montan.

Honneamise no tsubasa 1997©Gainax, Bandai

Shin seiki *Evangelion* 1997©Gainax, Tatsunoko, Bandai

*Fushigi no umi no Nadia* 1990©NHK, NHKEP, Tojo, KORAD

# STUDIO GHIBLI

Les sobra presentación. Se considera que su primer trabajo fue *Kaze no Tani no Nausicaä,* pero la verdad es que, gracias al tremendo éxito de esta película, que produjeron junto a Tokuma, lograron la fama y el capital necesario para fundar el estudio. Sus cabecillas visibles son (más bien eran) Hayao Miyazaki e Isao Takahata, pero tras ellos estaba, entre otros, Yoshifumi Kondo. Sus producciones suelen ser inmediatos éxitos de taquilla, y dos de ellas (*Pompoko* y *Mononoke Hime*), han sido las películas elegidas para representar a Japón en los Oscars de la Academia de Hollywood. Una de las múltiples razones para su éxito, aparte de su cuidadísima producción, es el sentimiento que logran imprimir en su trabajo. Su último film, la archicomentadísima *Mononoke Hime,* ha roto los rankings de taquilla en Japón y otros países asiáticos. Parece que Miyazaki se ha retirado del estrés que le produce ese trabajo y ha fundado el Senior Studio Ghibli, para producciones más tranquilitas, dejando el estudio "madre" en las competentes manos de Takahata.

*Mononoke Hime*, 1997©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG

*Tenku no shiro no Laputa* 1986©Studio Ghibli, Tokuma Shoten

# STUDIO PIERROT

Esta compañía fue fundada en 1979, y en estos casi 20 años han creado algunas de las series más populares de todos los tiempos. Son los responsables de *Kimagure Orange Road, Yu Yu Hakusho, Creami Mami* o *Fushigi Yuugi.* Sus producciones suelen ser series de televisión de presupuesto variable, pero cuentan con un buen equipo de profesionales que lo han convertido en uno de los más fiables a la hora de que un anime tenga un buen índice de audiencia.

*Fushigi Yuugi*, 1995©STX, , Pierrot

Creamy Mami, 1983©Pierrot

*Kimagure Orange Road*, 1987©NTV, Tojo, Pierrot

# SUNRISE

Otro de los clásicos. Ya sólo con la producción de *Gundam* han pasado a la historia otaku. Pero además también es la responsable de otros animes famosos, como *Dirty Pair, City Hunter* o *Patlabor*. Uno de sus últimos éxitos fue *Tenku no Escaflowne,* y de la última temporada *Cowboy Beebop* y la serie revelación, *Brain Powerd.* Entre sus colaboradores habituales, los que estaban en plantilla de aquella manera, el más destacado es Shoji Kawamori, uno de los diseñadores de *Macross*. Parecen tener predilección por los animes de mechas, pero en mi opinión tienen un sentido de lo comercial de lo más desarrollado y le dan al público lo que quiere.

*Tenku no Escaflowne*, 1996©Sunrise

*Brain Powered*, 1998©Sunrise

*Gundam*, 1992©Nihon animation, Terebi Tokyo, Kitty films, Fuji Terebi, Shogakukan, NTV, Knack, Tatsunoko, Big Quest

# TATSUNOKO

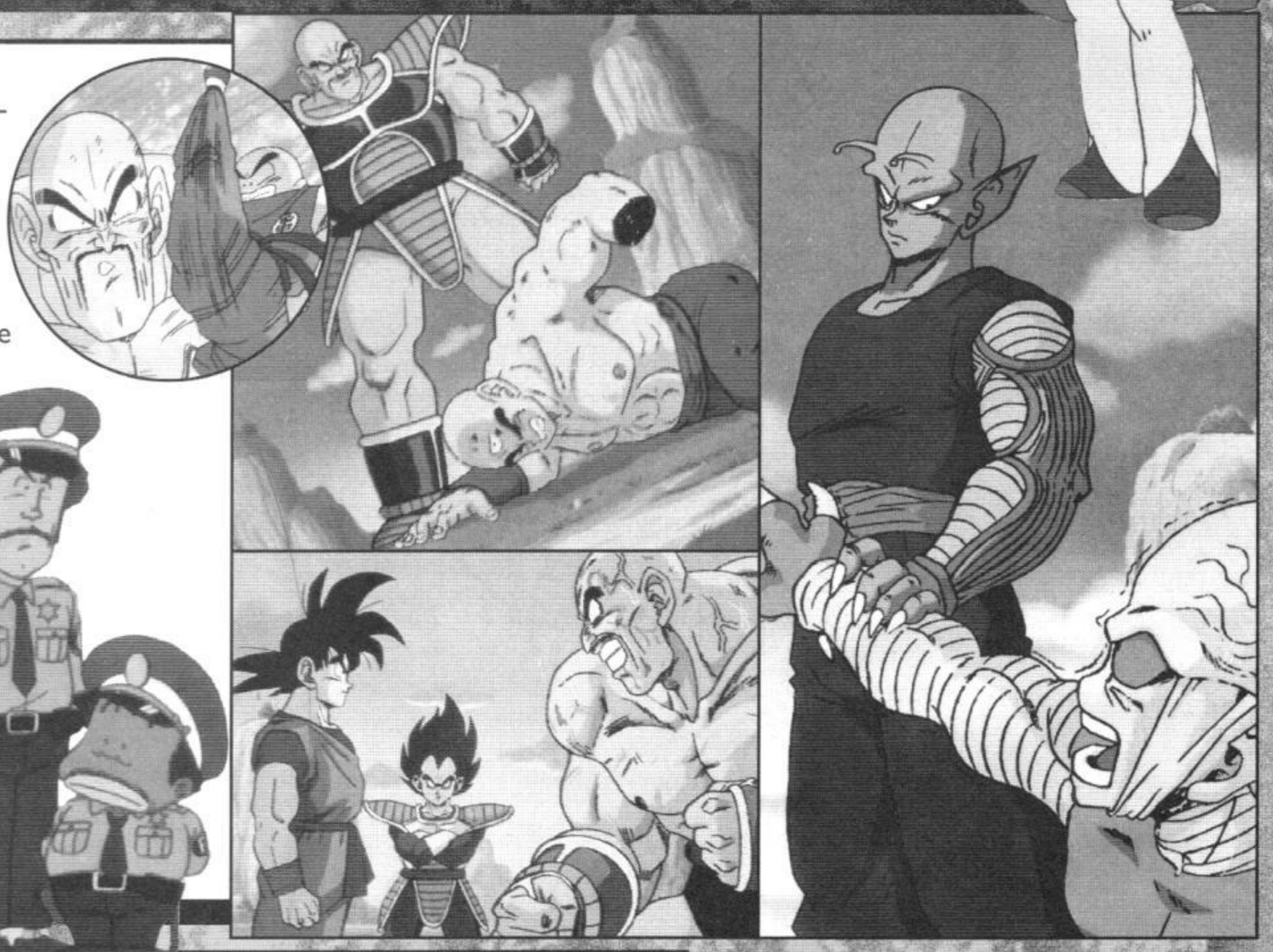
*Minajiko Hatchi*, 1989©Tatsunoko

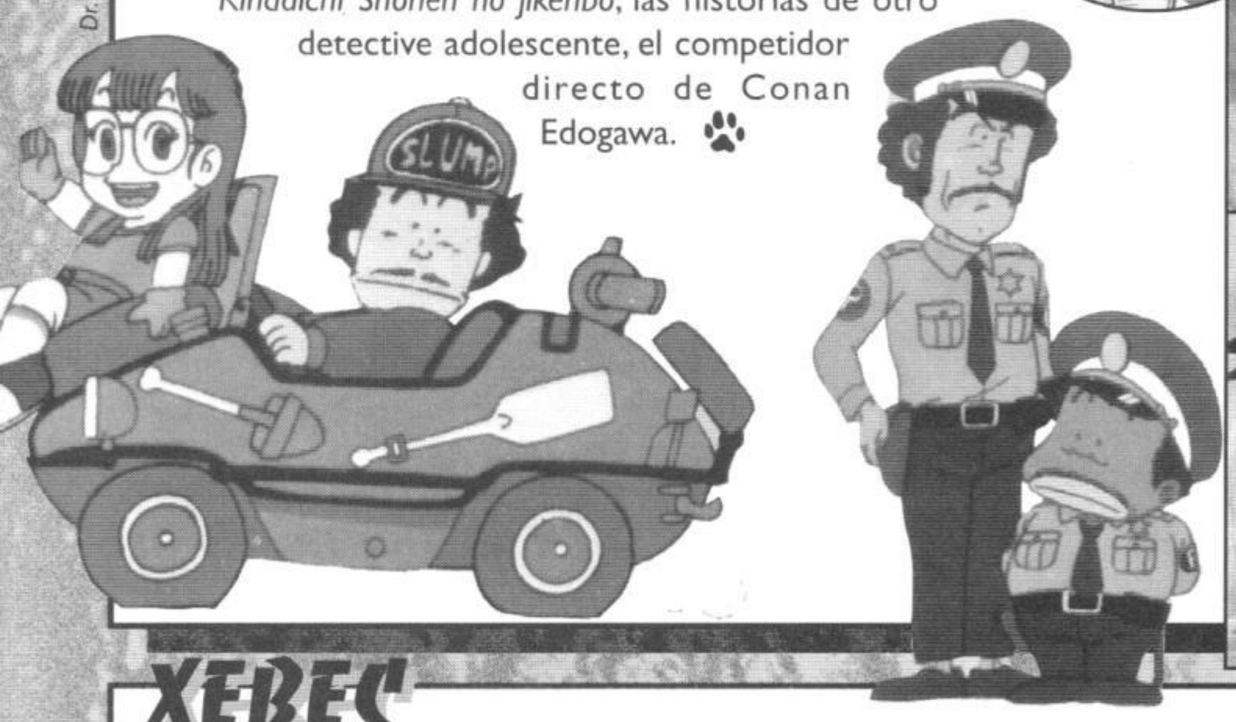
Junto a la Nippon Animation, es la productora que más se decanta por los animes *lights*. Entre sus obras encontramos a *La abeja Hatchi, Sushi, Zillion, Gatchman* (*Comando G*, vamos), *Starzan* o *Chicho Terremoto*. Hojeando sus producciones encontramos una diferencia respecto a la Nippon: sus animes suelen gastar más mala leche y ser más absurdos (¿habéis visto *Starzan* y *Chicho Terremoto*? Almas gemelas), aunque también tienen algún que otro producto más serio, como *Macross* o *Evangelion*. Que sí, que la idea original es de Gainax, pero por lo visto Tatsunoko también puso su granito de arena... o de yenes.

*Okawari Boy Starzan*, 1984©CX, Ryu no ko, Tatsunoko

# TOEI ANIMATION

Es una de las más veteranas, fundada en 1956. Es la productora del fenómeno de masas por excelencia, es decir, de *Dragon Ball*. Pero no se limitan a eso, sino que también son los responsables de la otra adaptación de la obra de Toriyama (es decir, las dos versiones de *Dr. Slump*) y de las películas y OVAs que generaron. Entre sus últimos trabajos destaca el anime de *Kindaichi Shonen no jikenbo*, las historias de otro detective adolescente, el competidor directo de Conan Edogawa.





*Dr. Slump*, 1992©CX, Toei Doga

# XEBEC

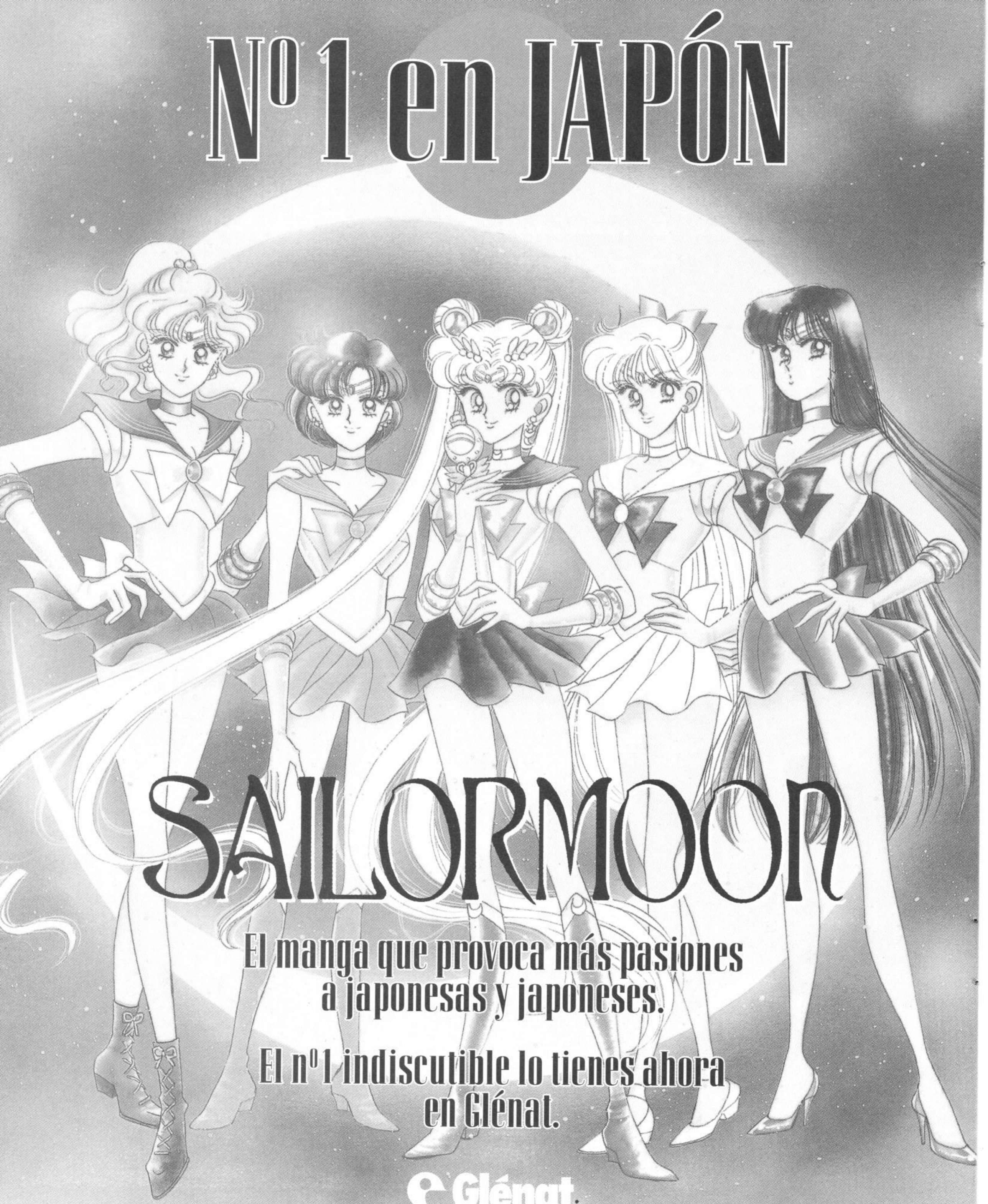
Podríamos decir que es una subdivisión de Productions IG dedicada exclusivamente a las OVAs y películas. Lleva poco en el mercado, desde 1995, pero de momento ya ha creado hits tan importantes como *Blue Seed* o *Nadesico*, una de las series revelación de la última temporada y que les funciona que da gusto.

*Blue Seed*, 1994©TX, NAS

*Nadesico*, 1996©Chebec, Nadesico seisakuiinkai

Nos hemos dejado muchos estudios en el tintero, y otros que mayoritariamente aportan dinero (como Bandai), pero por limitaciones de espacio hemos tenido que dedicarnos a los más importantes. Quizás algún día, si nos lo pedís, podamos hacer un buen repaso a los que no hemos podido mencionar.

# Nº 1 en JAPÓN



# SAILORMOON

El manga que provoca más pasiones
a japonesas y japoneses.

El nº1 indiscutible lo tienes ahora
en Glénat.

Glénat.
*Fuera de lo común.*

# Canción a la Naturaleza
# MONONOKE HIME

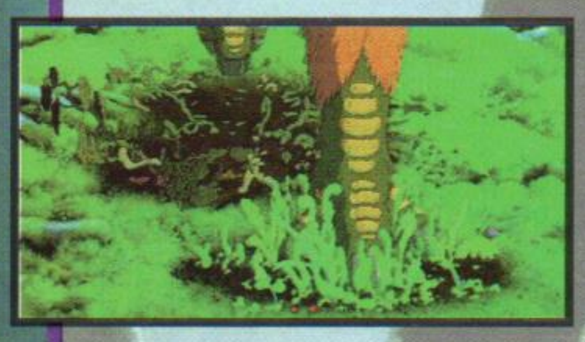
Por Brahma

Este artículo no pretende ser una mera sinopsis de *Mononoke Hime*. En él encontrareis una verdadera guía sobre cómo ver la película. Quién es quién, qué motivaciones tiene, curiosidades, anécdotas, merchandising... de todo un poco. Si aún no habéis visto la película, os recomiendo que no sigáis mucho más allá de la sinopsis introductoria. Si ya la habéis visto espero que este artículo os permita comprender los puntos oscuros del film. Quiero recordar que algunos de los datos son valoraciones personales, puesto que Miyazaki aún no se ha pronunciado respecto a todas las incógnitas del argumento. Compren su ticket y pasen y vean el mayor espectaculo del mundo de la animación. Con ustedes: ¡MONONOKE HIME!

*Mononoke Hime*, 1997©Stu Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG

## ¿DE QUÉ VA MONONOKE HIME?

En la paz del bosque, una pequeña aldea de Emishi sobrevive al margen de la sociedad. Sus días de tranquilidad se ven interrumpidos por el ataque de un Tatarigami. Ashitaka, el joven heredero del "trono" de la aldea, consigue derrotarlo antes de que cause daños, pero en el proceso recibe una maldición. Tras una reunión con los ancianos de la aldea abandona su hogar para siempre y parte hacia el oeste en busca de la causa de su maldición. En el proceso llegará a Tataraba, una fundición de acero enclavada en medio de un bosque milenario. Al mando de la ciudad se encuentra Eboshi, una mujer culta, dura y luchadora que ha creado un lugar de refugio para los parias de la sociedad. Basa su fuerza en el poder del acero y de los Isibiya, rudimentarias armas de fuego que le permiten mantener su posición frente al señor feudal de la zona. Pero sus problemas no acaban ahí. La producción de acero necesita muchísima madera para mantener ardiendo la fundición, y para ello y para conseguir tierras para su gente, Eboshi está arrasando el bosque que rodea Tataraba. Pero este bosque, a diferencia de otros, está habitado por animales milenarios, los Mononoke, verdaderos dioses de la antigüedad que defenderán su hogar frente a cualquier humano que ose profanarlo. Entre ellos se encuentra una chica, San, adoptada por los lobos, que se convertirá en una de las abanderadas de la lucha contra los humanos. Pero aún hay mas. En el bosque existe otro poder, un poder más allá de los meros humanos o los Mononoke: el Shishigami, dios de los animales, de la vida y de la muerte, mora en su interior. Dicen las leyendas que su cabeza otorga la inmortalidad a quien la posea, y eso es un atractivo que no puede pasar desapercibido...



## LOS ORÍGENES:

Allá por 1995, el estudio Ghibli comenzó a revolucionarse. Tras un periodo de relativa inactividad, Hayao Miyazaki tomaba las riendas de un nuevo proyecto, un proyecto que prometía alcanzar cotas de calidad jamás vistas antes. A lo largo de casi dos años de trabajo, el equipo de producción, compuesto por casi toda la plantilla del estudio (unas 90 personas), recorrió Japón de norte a sur tomando fotografías, se hundió en los libros de historia, desenpolvó los ordenadores, afinó los instrumentos y finalmente dio a luz lo que muchos consideran su ópera prima: *Mononoke Hime*, la Princesa Monstruo.

Pero los comienzos de *Mononoke Hime* se remontan a muchos años antes, concretamente a principios de la década de los 80. En aquella época la mente de Hayao Miyazaki empezaba a forjar lo que supondría una revolución en el mundo de la animación. Quería crear un nuevo estudio formado por especialistas del medio que vieran la animación como él, una forma de arte, de expresión, que merecía un trato mucho más profesional y dedicado que el mero comercialismo hacia el que estaba degenerando. Se barajaron varios guiones como primera obra del nuevo estudio entre ellos un remake del clásico *La bella y la bestia* llamado *Mononoke Hime*. La historia era muy sencilla: tras ser derrotado en combate, un samurai acaba en la guarida de un mononoke con forma de gato gigantesco. El mononoke le perdona la vida bajo la promesa de que le entregue a una de sus hijas para desposarla. El samurai acepta y es devuelto a su castillo, pero el enemigo se está aproximando y un espíritu le ofrece un pacto: ocupará su cuerpo dotándole de fuerza e invencibilidad en la batalla. El samurai acepta y vence al enemigo. A los pocos dias el mononoke viene a reclamar su premio y le es entregada la hija menor del samurai como se acordó . El mononoke se enamora de la chica y ayuda a su padre a librarse del espíritu que le había transformado en una bestia de la guerra. Como veis no deja de ser otro cuento en la linea de Miyazaki sin ninguna semejanza con la película actual. Sin embargo, Miyazaki, tras terminar *Nausicaä* no quedó satisfecho del todo. Aunque se habia negado en rotundo a realizar una secuela de *Nausicaä* 13 años más tarde ya no pudo aguantar más y se lanzo de lleno al proyecto de *Mononoke Hime*. Hasta tal punto llegó su obsesión con la película que terminó con las manos vendadas tras trabajar en maratonianas jornadas de 14 horas. Las similitudes entre *Nausicaä* y *Mononoke* son tantas que haría falta otro artículo para comentarlas.

# LOS PERSONAJES:

Son muchos los personajes que aparecen en la película, asi que sólo trataremos los principales.

**ASHITAKA.** Heredero del liderazgo de la última tribu Emishi (antiguos habitantes del Japón). Al matar a Naganogami fue contaminado por la maldición de los Mononoke, y tuvo que abandonar su pueblo en un viaje sin retorno en busca de respuestas. Se encuentra en el punto intermedio entre los humanos y los Mononoke, y no acaba por decantarse hacia ningún lado a lo largo de la película.

**SAN.** Abandonada por sus padres cuando éstos huían de las fauces de Moro, fue adoptada por la loba y vive entre los lobos del clan Moro desde entonces. No se considera humana, y su odio visceral hacia Eboshi y lo que ella representa la llevarán a atacar a los humanos con todo lo que tiene.

**EBOSHI.** Misteriosa mujer de orígenes nobles que ha conseguido el favor del emperador para establecerse en el bosque del Shishigami y crear una comunidad en torno al Tatara-ba, donde acoge a los deshedados de la sociedad: prostitutas, ladrones, leprosos... dándoles un trabajo y vida dignas y tratando a todos por igual. Es el contrapunto de San. Desea conquistar el bosque y para ello barrerá a los Mononoke y a todo aquel que se interponga en su camino.

**JIKO BOU.** Cazador de élite del emperador y líder de los cazadores. Tiene la misión de conseguir la cabeza del Shishigami a toda costa, y para ello no dudará en trabajar como una especie de agente doble en las filas de Eboshi. Está agradecido a Ashitaka, pues éste le salvó (inconscientemente) la vida.

**MORO.** Mononoke en forma de loba gigantesca de dos colas, líder del clan Moro. Es la madre adoptiva de San, a quien protegerá a costa de su propia vida. Es racional y no se deja llevar por los sentimientos. Analiza la situación y sabe en qué momento actuar.

**OKKOTONUSHI.** Gigantesco mononoke en forma de jabalí blanco. Tiene cerca de 500 años de edad y es el líder de los jabalíes salvajes. Al contrario que Moro, es más instintivo que racional, y su única idea es acabar con los humanos a cualquier precio.

**SHISHIGAMI.** Dios primigenio del bosque a quien veneran y protegen los Mononoke. Durante la noche se presenta en forma de gigante translúcido, el Didarabochi. Durante el día toma la forma de un ciervo dorado con cara humanoide. Tiene el poder de otorgar la vida y la muerte, de controlar el ciclo de la vida.

# PREGUNTAS E INCÓGNITAS DE LA PELÍCULA:

### ¿Qué es un Mononoke?

Un Mononoke es una figura mitológica japonesa que representa la manifestación de un espíritu de la naturaleza ya sea con forma animal, o simple presencia física. En *Mononoke Hime* los mononoke son antiguos dioses animales. En otras películas de Miyazaki también aparecían mononokes como el Gatobús o Tororo.

### ¿Qué es el Shishigami?

Shishi gami (o Shishi Kami) tiene dos traducciones literales: Dios Animal o Dios Ciervo. Ambas hacen referencia a su apariencia física. En realidad es un dios animal que controla el ciclo de la vida y de la muerte. Es caprichoso y no entiende de sentimientos. Algunos dicen que se limita a guiarse por el destino de los seres vivos, y da y quita la vida según se esté o no predestinado a seguir viviendo. Renace cada luna llena, y sigue el ciclo lunar de vida y muerte. Por la noche toma la forma de un gigante translúcido llamado Didarabochi. Se dice que si la luz le alcanzara en ese estado, moriría. Existe la leyenda de que su cabeza otorga la vida eterna y que su sangre cura las enfermedades.

### ¿Qué son los Kodama?

Los Kodama son esos espíritus del bosque translúcidos y cabezones. Representan los espíritus de los árboles, y son un indicativo de que un bosque permanece puro.

### ¿Qué es un Tatarigami?

Tatari gami (o Tatari no Kami) significa literalmente "dios maldito", o maldición divina. Cuando un mononoke es arrastrado por sentimientos de ira y venganza, pierde totalmente el control de sí mismo, su cuerpo cambia y es consumido por la rabia hasta que acaba con el origen de su ira. Naganokami es el tatarigami que maldijo a Ashitaka cuando éste le mató. Se había convertido en Tatarigami tras ser herido por Eboshi.

### ¿Por qué dota de poderes a Ashitaka la maldición del mononoke?

Cuando Ashitaka acaba con Naganokami se ve "contagiado" por la maldición del Tatarigami. Los mononoke son dioses, y se supone que al recibir la maldición Ashitaka adquiere parte de esa naturaleza divina. La maldición se extiende y se vuelve más poderosa a medida que Ashitaka se deja llevar por la rabia y el odio (cuando mata al primer samurai se da cuenta de que la herida ha crecido).

### ¿Qué significado tiene que Ashitaka se corte el pelo?

En el Japón feudal cortarse el pelo significaba abandonar la vida. A los ojos de los demás esa persona estaba muerta y ya no existía. Solían hacerlo los samuráis que se embarcaban en misiones suicidas de las que sabían que no volverían jamás. Al estar maldito, Ashitaka decide abandonarlo todo y buscar respuestas. De hecho, en el pueblo de Ashitaka es tabú despedirse de un hombre que ya lo ha abandonado todo. Por eso Ashitaka le dice a Kaya que la castigarán por haber salido a despedirle.

### ¿Qué relación tiene Kaya con Ashitaka?

Kaya es la chica que despide a Ashitaka cuando éste deja el pobla-

## LOS BANDOS Y SUS MOTIVACIONES:

Existen cuatro bandos principales. Cada uno tiene una misión y una serie de motivaciones para cumplirla.

**EBOSHIYTATARABA.** Los refinados modales de Eboshi y su cultura hacen suponer que es de clase noble. El emperador le encargó la misión de asentarse en el bosque del Shishigami y conseguir para él su cabeza, de la cual se dice que otorga la inmortalidad. Para facilitarle la tarea le fueron cedidas tropas de Ishibiya (rudimentarias armas de fuego). Eboshi hizo lo convenido: montó un asentamiento en pleno bosque y mantuvo la posición con la fuerza de las armas. Pero poco a poco el poder de Tataraba empieza a crecer con lo que entran en conflicto con los Mononoke del bosque y el Shogun de la zona. Eboshi tiene sus propios planes: desea crear una nación para los desheredados de la sociedad: mujeres vendidas a prostíbulos, leprosos, vagabundos, campesinos sin tierras... en su fundición todos tienen un lugar e igualdad de posibilidades. Pero para ello debe conquistar el bosque del Shishigami, talar árboles para conseguir carbón para la fundición, ganar tierras de cultivo y ampliar sus territorios. Los mononoke se opondrán a ella para salvar su bosque, y el Shogun intentará frenar sus ambiciones expansionistas. Eboshi tiene también sus propios planes para con la cabeza del Shishigami: desea conseguirla para curar a los enfermos de su pueblo.

**LOS MONONOKE.** Aunque la finalidad de todos ellos es la expulsión de los humanos y la defensa del bosque, cada uno tiene una forma de actuar diferente. El clan Moro de los lobos de montaña realiza ataques preparados y puntuales con la finalidad última de acabar con Eboshi. Los jabalíes salvajes, al mando de Okkotonushi, tienen el lema "humano bueno, humano muerto". Son impulsivos, vengativos y poco racionales; quieren acabar con los humanos en una guerra total en la que venza el más fuerte. Para ello han reunido hordas de jabalíes de todo el país, y se preparan para la batalla definitiva. Tienen un cierto recelo al clan Moro, pues piensan que el hecho de que San sea humana condiciona sus actos. Existe un tercer bando formado por los orangutanes de montaña. Salen por la noche y replantan las zonas devastadas por Eboshi con la idea de repoblar el bosque.

**LOS SAMURÁIS.** Son las tropas del Shogun. Desean conquistar los territorios de Eboshi para mayor gloria de su señor, y utilizarán cualquier tipo de artimaña para engañar a los defensores de Tataraba y conseguir su cometido.

**JIKO BOU Y LOS CAZADORES.** Jiko Bou es un cazador de élite del emperador. Tiene como misión conseguir la cabeza del Shishigami. Es el líder y organizador de las tropas Ishibiya y de los exploradores Zaibashiri. El problema es que también es miembro de una misteriosa organización llamada Shishou Ren, y no acaba de explicarse para quién trabaja realmente.

do. Pese a aparecer sólo un par de minutos, es el personaje más querido en Japón. En la película llama "Anisama" (hermano) a Ashitaka, pero su relación va mucho más allá. Ese apelativo es una muestra de respeto hacia un mayor y futuro líder de su pueblo. Ashitaka y Kaya están enamorados, y posiblemente prometidos. Cuando Ashitaka parte, Kaya y él no volverán a verse.

### ¿Qué significa la daga que Kaya le regala a Ashitaka?

La daga de obsidiana se llama "Gyuko no Kodachi", y entre las mujeres de los Emishi simboliza el amor eterno. Por eso es muy importante la escena en la que Ashitaka le entrega esa misma daga a San como muestra de sus sentimientos. Algunos dicen que es un acto frío e insensible para con Kaya, pero hay que tener en cuenta que Ashitaka no volverá jamás a su pueblo.

### ¿Por qué emprende Ashitaka su viaje?

Ashitaka sabe que está muerto, que su enfermedad no tiene curación. No va en busca de un remedio a la maldición, sino de respuestas para intentar entender lo que le ocurre antes de morir.

### ¿Qué es la charca del Shishigami?

Es el corazón del bosque, la parte más antigua del bosque primigenio, morada de los árboles más antiguos y lugar escogido por el Shishigami para realizar su transformación de Didarabochi a Shishigami. Las aguas del lago son curativas y revitalizantes.

### ¿Por qué adoptó Moro a San?

Es la vieja historia del libro de la selva. Moro intentaba matar a los padres de San y éstos abandonaron al bebé en su huida. Moro decidió adoptarla, y desde ese momento se convirtió en la madre de San quien, a todos los efectos, se considera una loba.

### ¿Realmente muere el Shishigami cuando le alcanza el sol al final de la película?

Dudo mucho que un dios que controla la vida y la muerte pueda morir. Lo más probable es que empiece un nuevo ciclo de vida en la siguiente luna nueva.

### ¿Por qué Eboshi sólo usa leprosos para construir las Isibiya?

Esto es una contradicción. Los leprosos son las personas menos indicadas para realizar trabajos manuales a causa de su enfermedad, pero también es cierto que en esa época la fabricación de armas de fuego era un secreto de estado y, ¿quién mejor para guardarlo que un leproso a quien nadie en su sano juicio se acercaría?

### ¿Qué son los Shoujou?

La traducción exacta de Shoujou es "orangután". Sin embargo, en la película los orangutanes tienen una forma similar a la de un gorila, y cuando Eboshi les ataca por la noche, otra en la que aparecen como una especie de araña de cuatro patas. Los Shoujou provienen de un animal mitológico chino del que se decía que era muy aficionado a la bebida y tenía el perlo rojo.

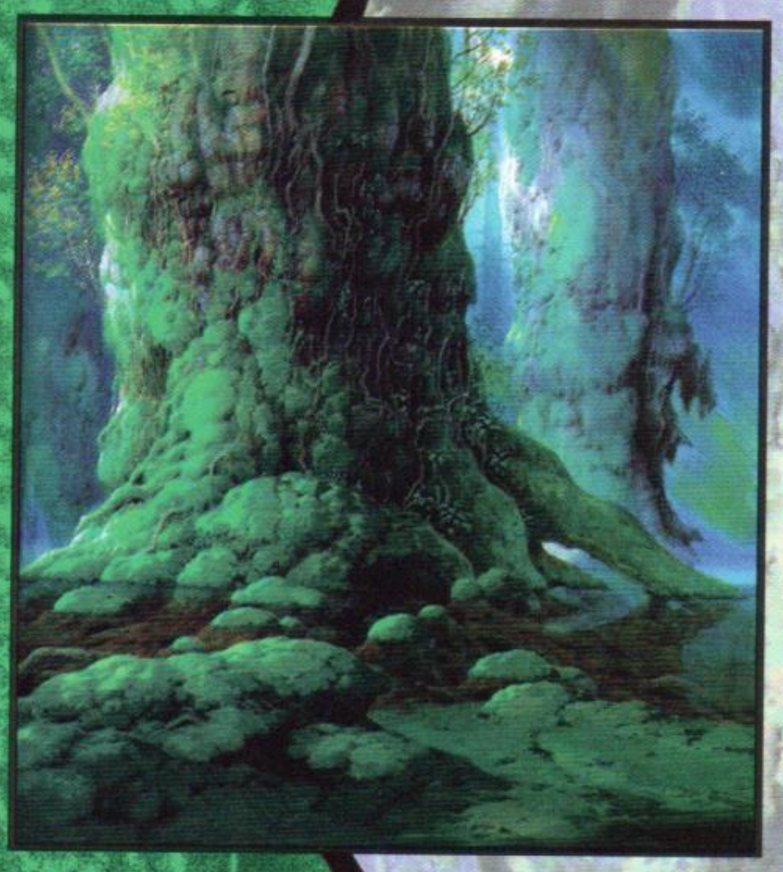
### ¿Qué es Yakkeru?

La fiel montura de Ashitaka es un animal inventado por Miyazaki. Es una mezcla entre un yak y un ciervo. Su especie se llama Akashishi (ciervo rojo) y ya apareció en otro manga de Miyazaki: *El viaje de Shuna*.

### ¿Qué le ocurre al Shishigami cuando le decapitan?

Intenta buscar desesperadamente su cabeza. Pero eso consume muchísimas energías, y utiliza la de la naturaleza que le rodea, acabando con los árboles (por eso mueren los Kodamas) y con la gente que le toca.

## ¿PERO, QUÉ HAY DE REAL EN MONONOKE?



La película tiene lugar en la era Muromachi (1372 –1596), período caracterizado por la pérdida de poder del emperador y el alzamiento de los señores feudales, los Shogun, como nuevos líderes del país. Las clases sociales de los campesinos, samuráis y nobles aún no estaban muy marcadas, y la mujer aún conservaba gran parte de sus derechos y libertades. En esa época, la relación del japonés con la naturaleza dio un giro drástico: de ser un mero espectador, el hombre pasó a controlar la naturaleza. La minería empezo a popularizarse, y las fundiciones de acero Tatara-ba (Tatara es un tipo de fuelle que se impulsaba con los pies) se empezaron a extender por todo el país. Las acerías necesitaban de gran cantidad de carbón, así como de piedras de hierro, con lo que los bosques empezaron a desaparecer.

Aunque fueron los portugueses los que introdujeron las armas de fuego en 1543, en Japón ya existían rudimentarias armas, llamadas Ishibiya , que eran importadas desde China.

El pueblo de Ashitaka es una licencia narrativa de Miyazaki. Los Emishi (bárbaros) eran los primitivos habitantes de la isla de Honshu, y fueron literalmente exterminados por el primer Shogun, allá por el siglo VIII.

*Mononoke Hime* refleja la pasión que tiene Miyazaki por la defensa de la naturaleza. Japón es un país muy montañoso. Por ello, la mayor parte de los nucleos urbanos se encuentran en la costa. El centro del país fue hasta hace pocos años una zona de bosques milenarios de una gran riqueza natural. Aunque el avance de la civilización es imparable, aún quedan parques naturales que conservan retazos de esos bosques primigenios. La idea de los mononoke parte de esos espíritus animales que supuestamente moraban los densos bosques del interior de Japón. Para captar la esencia de la película, el equipo de realización del estudio Ghibli se desplazó a los parques naturales de Shirakami y de Yakushima y al distrito de Okulzumo. La isla de Yakushima está al suroeste de Japón, a unos 1.000 km de Tokyo. Tiene 130 km de largo y está completamente cubierta de bosques de cedros y laureles. De aquí salieron los escenarios para el pueblo de Ashitaka. Para los escenarios cercanos al Tataraba y el bosque del Shishigami se escogieron los bosques del parque nacional de Shirakami. Se ha calculado la edad de este bosque en cerca de 8.000 años. El cedro de la charca del Shishigami existe realmente. Es un árbol de cerca de 2.000 años llamado Jomon-sugi (aunque algunos biólogos creen que tiene cerca de ¡¡7.200!!). Su diámetro es de cerca de 5 metros y tiene una altura de 25 metros.

## MIYAZAKI Y MONONOKE

Miyazaki siempre ha estado muy metido en la lucha por los derechos. Y si nos damos cuenta es una constante en casi todas sus películas. *Nausicaä* contaba la rebelión de la naturaleza contra el hombre en un intento de autopurificación y preservación; la isla de *Laputa* se convierte en un vergel lleno de vida en cuanto los hombres desaparecen; Totoro es un canto a la naturaleza, a la vida rural y a la preservación del entorno; *On Your Mark* muestra la destrucción de un supuesto holocausto nuclear... y así una detrás de otra. Para Hayao, el hombre no es mucho más importante que los animales. Es otra pieza del entorno, del mundo en el que vivimos. Precisamente porque somos racionales y tenemos la capacidad de decidir entre lo que es bueno y lo que es malo, debemos integrarnos en la naturaleza, respetarla y vivir con ella en armonía. Como he dicho antes, Miyazaki incluye pequeñas alusiones a estos ideales en cada una de sus películas. Sin embargo, desde *Nausicaä* no había expuesto el tema de una forma tan precisa y abierta. Y ahora, con *Mononoke Hime* ha conseguido crear una nueva *Nausicaä* de los 90, una película en la que ha puesto todos los medios que tenía a su alcance. Si limpiamos el argumento de *Mononoke* de historias personales y nos quedamos solamente con el trasfondo, se resume en una frase: "El hombre debe aprender a convivir con la naturaleza, y no sólo a utilizarla para sus propios fines sin pensar en las consecuencias".

En la película, el bosque aún tiene un tipo de defensa, encarnado en los Mononoke, que luchan para preservar su hábitat. En la vida real la única defensa posible es la de los grupos ecologistas y, sobre todo, la concienciacion gradual de la gente. Incluso Eboshi renuncia al final de todo a seguir con sus planes. Llega un momento en el que se da cuenta de que puede vivir en armonía con el bosque. Ésa es la moraleja que *Mononoke* intenta explicarnos: la naturaleza y los humanos no tienen que luchar, deben coexistir y beneficiarse los unos de los otros.

## MONONOKE HIME EN NÚMEROS

*Mononoke Hime*, con un presupuesto de 2.400 millones de yenes, es la película de animación más cara de la historia. Utiliza cerca de 144.000 acetatos, y recaudó la friolera de 18.650 millones de Yens ¡¡solo en Japón!!!. Sus 13,5 millones de espectadores la convirtieron en la película más vista en la historia del cine en Japón, rompiendo un récord que ostentaba E.T. desde hacía 15 años (aunque ya ha sido superada por *Titanic*). Su éxito llegó a tal punto que fue la película seleccionada por Japón para presentarse a los oscars, aunque lamentablemente no acabó entre las nominadas. *Mononoke Hime* es la primera película del estudio que hace un uso más o menos serio de los gráficos generados por ordenador. El estudio cuenta con tres estaciones Silicon Graphics que han servido para generar los 15 minutos de animación infográfica que tiene el film. Los derechos de la película han sido adquiridos por la Disney, quien ha anunciado recientemente que será distribuida en cines de EE.UU en abril de 1999.

PRÓXIMO ESTRENO EN CINE • BARCELONA 30 DE OCTUBRE - MADRID EN NOVIEMBRE

# Enfréntate a tus terrores diarios...

Valdeman / Original i Còpia

FANTASIA 97.
(MONTREAL. CANADÁ).
Premio del público al mejor Film Asiático
PIFAN 97 (COREA)
TOKYO FANTASTIC FILM FESTIVAL 97
BRUSSELS INTERNATIONAL FESTIVAL OF FANTASY 97
SITGES 97
BERLINALE 98
THRILLER AND SF FILMS'98
FANTASPORTO (PORTUGAL) 98

# PERFECT BLUE™

## DE LOS CREADORES DE "AKIRA" Y "MEMORIES"

REX ENTERTAINMENT PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE MAD HOUSE / ONIRO PRODUCTOR TAKESHI WASHITANI PRODUCTOR EJECUTIVO KOSHIRO KANDA, YUICHI TSURUMI
PRODUCTORES MASAO MARUYAMA (MAD HOUSE), HIROAKI INOUE (ONIRO) PRODUCTORES ASOCIADOS HITOMI NAKAGAKI, YOSHIHISA ISHIHARA, YUTAKA TOGO PLANNING KOICHI OKAMOTO, YOSHIKAZU TAKEUCHI
DIRECTOR DE ANIMACIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES HIDEKI HAMAZU DIRECTOR DE ARTE NOBUTAKA IKE FIJACIÓN DE COLOR SATOSHI HASHIMOTO MONTAJE HARUTOSHI OGATA DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA HISAO SHIRAI
DIRECTOR DE EFECTOS DE SONIDO MASAFUMI MIMA PRODUCTOR MUSICAL EJECUTIVO TETSU SAITO (¡NOKS RECORDS) DIRECTOR MUSICAL A&R MASAAKI HORI (¡NOKS RECORDS)
MÚSICA MASAHIRO IKUMI DISEÑO DE PRODUCCIÓN MITSUSUKE HAYAKAWA GUIÓN SADAYUKI MURAI BASADO EN EL DISEÑO DE PERSONAJES DE HISASHI EGUCHI
BASADO EN LA NOVELA DE YOSHIKAZU TAKEUCHI CONSULTOR ESPECIAL KATSUHIRO OTOMO
DIRIGIDA POR SATOSHI KON

© 1997 REX ENTERTAINMENT CO., LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
"PERFECT BLUE" ES UNA MARCA REGISTRADA DE REX ENTERTAINMENT CO., LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

REX

Distribuida en cine por SHERLOCK MEDIA
Principe de Vergara, 43 • 28001 Madrid • Tel. 91 426 44 00

sherlock MEDIA

# ANIME EN EL

por Annabel Espada

Sin duda, uno de los mayores atractivos de los Salones son, aparte de comprar material vario, los diversos actos, y en especial las proyecciones. Es, para la mayor parte de los otakus, la única oportunidad de ver algún anime que, de otro modo, les resultaría imposible de conseguir. Además, pueden juzgar por ellos mismos animes de los que llevan oyendo hablar desde hace tiempo, y por lo menos quitarse la espinita. Y para que vayáis bien informados a este Salón, aparte de diseccionar *Mononoke Hime* para que le saquéis todo el jugo posible, os vamos a contar qué animes váis a ver en este Salón. Y los que no podáis venir ya sabéis, estos animes no son difíciles de conseguir, y tal vez os animéis a haceros con ellos... u os suenen si por alguna de esas casualidades de la vida acaban en las pantallas de nuestros televisores.

## El baúl de los recuerdos

**VIERNES. 10:15**

Este bloque será el que abrirá el programa de proyecciones de este Salón del Manga. Bajo este título se engloban aquellos animes que pasaron por nuestras pantallas hace años y de los que muchos guardamos muy buenos recuerdos. En primer lugar tendremos capítulos de *Hola Sandybel*, una serie de la Toei de 1981 que narra la historia de una chica, periodista de vocación, que iba en busca de su madre, víctima de un naufragio y amnésica desde entonces, una serie shojo que fue emitida un par de veces por el Canal +. A continuación tendremos a *La familia Robinson*, una serie clásica de la Nippon animation basada en la novela *Los Robinsones suizos*: la lucha por la supervivencia de una familia que naufraga y acaba en una isla desierta. Es una de esas series para todos los públicos que seguro recordáis. Otro clásico es *El capitán Harlock*, basado en el manga de Leiji Matsumoto y producida en 1978. Durante estos 48 capítulos todos pudimos introducirnos en el particular universo de este autor, y que vamos a tener la oportunidad de volver a ver en este Salón. Y aún nos quedan dos series. Una de ellas es *Dos fuera de serie* (*Attacker you!*), que seguro que recordáis bajo otro título: *Juana y Sergio*. Sí, es aquella serie de voleibol protagonizada por una chica pelirroja que estaba enamorada de un componente del equipo masculino y decidida a superarse. Y la última no hace tanto que la emitieron por televisión, y hace muy poco que hablamos de ella: es *Tenku senki Shulato*, un anime de 43 episodios en plan fantasía heroica emitida por Antena 3. Una buena selección para que los otakus más creciditos podamos recordar viejos tiempos.

*Tenku senki Shulato*, 1989©Tatsunoko

*Kazoku Robinson fushigina shima no Flone*, 1982©Nippon Animation

*Uchu kaizoku Captain Harlock*, 1978©ANB, Toei Doga

## Homenaje a Yoshifumi Kondo

**VIERNES. 13:15**

*Mimi o sumaseba-Whisper of the heart* se proyectará en este espacio-homenaje a su director, recientemente fallecido. *Mimi o sumaseba* fue su mejor obra, y con el particular sello del Studio Ghibli es el contrapunto perfecto para la otra película del estudio que se proyectará. Es una historia tierna y costumbrista, el paso de la niñez a la madurez de la joven protagonista. Si queréis entender la magia de Ghibli, no podéis perderos esta película. A continuación se emitirá *Tenku no Escaflowne* y un pase sorpresa.

*Mimi o sumaseba*, 1995©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, NTV

# SALÓN

## ¿Las veremos algún día?

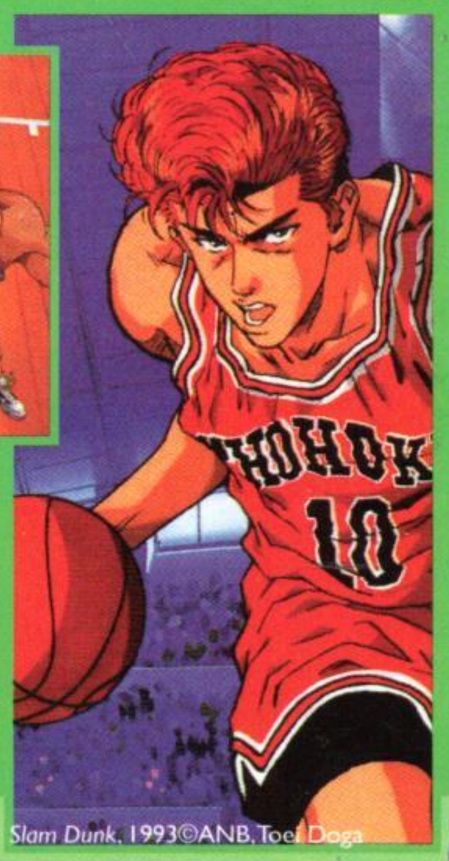
**SABADO. 10:15**

Para empezar bien el día, habrá una selección de todos esos animes de los que los fans habéis oído hablar y que tenéis tantas y tantas ganas de ver. La primera serie es casi de rigor, la serie que reavivó la polémica de lo violento que es el anime; nos referimos, claro está, a *Pocket Monsters*, es decir, Pikachu y sus amigos. Lo que aún no sabemos es si emitirán el famoso capítulo epiléptico. Así que id prevenidos.

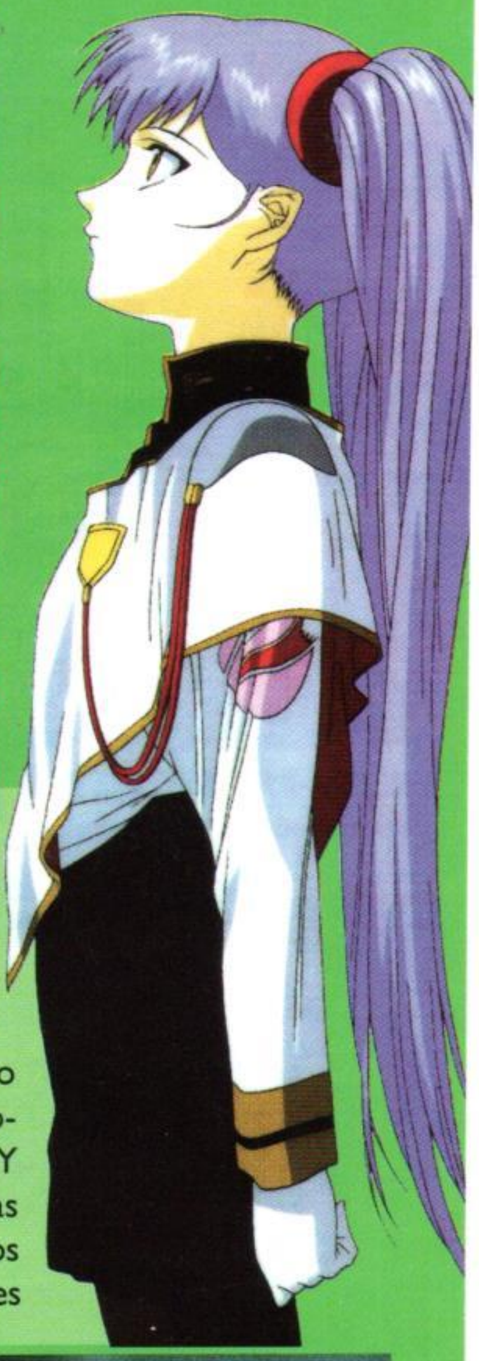
Después podremos ver algunos capítulos de *Ruroni Kenshin*, una serie de samuráis ambientada a principios de siglo que causa furor en su país de origen. El manga es todo un superventas, y la serie lleva un par de años en antena manteniendo un buen puesto en el ránking de audiencia y habiendo generado un par de películas. Otra serie que rompe es *Detective Conan*, la versión animada del manga de Gosho Aoyama, y que se mantiene inamovible en los primeros puestos, con dos películas a sus espaldas y una inmensa popularidad. Una ocasión de oro para ver a Conan en acción.

*Slam Dunk* fue todo un fenómeno en su día, pero está incluida en este apartado por una sencilla razón: hace unos años se rumoreó que iba a ser editada y emitida en televisión, y a pesar de que ha pasado el tiempo y ya hemos perdido las esperanzas, el interés que despertó se mantiene y hay mucha gente que se sentiría feliz si acaba en nuestras pantallas. Así, al menos, podréis haceros una idea. Lo de *Golden Boy* ya es diferente. Selecta tenía los derechos de esta OVA, y es más que probable que la editen en un futuro próximo, pero de este modo ya vais sobre seguro y sabréis que se trata de un anime de lo más diferente: picantillo, humorístico y algo desenfrenado. Y por último una serie de mechas muy popular, y lo último entre los aficionados: *Nadesico*. El manga es una de las novedades del Salón, pero el anime es una serie fresca y bastante original, así que no estaría mal que le echárais un vistazo, porque no es difícil que acabemos viéndola en castellano.

Golden Boy, 1989© Tatsuya Egawa, Shueisha, KSS


Slam Dunk, 1993©ANB, Toei Doga

Ruroni Kenshin, 1996©Watsuki, ShueishaCX, SPE


Martian Successor Nadesico, 1996©Xebec, Nadesico Seisakuiinkai

Meitantei Conan, 1996©Gosho Aoyama, Shogakukan, YTV, TM

## Descubre el shojo manga

**SABADO. 13:45**

No puede ser más oportuno, ya que gracias a la emisión de *Marmalade Boy* el shojo vuelve a tener una oportunidad. Este bloque es una combinación de animes con alto interés, otro famoso y un clásico, pero vayamos por partes. Primero tenemos la película de *Marmalade Boy*, que a pesar de haberse producido más tarde, en el 95, es una especie de capítulo piloto, porque la acción está situada antes del comienzo de la serie de televisión. A continuación, la serie que el año pasado renovó la afición por el shojo entre el público japonés, *Shojo kakumei Utena* (Utena, la chica revolucionaria), un anime que hemos comentado en un par de ocasiones y que cuenta con fervientes admiradores entre algunos miembros de la redacción. Es una historia extraña y complicada, pero a pesar de todo con un guión muy interesante. Y para finalizar, *Idol single Eriko*, un anime emitido por Tele5 en un par de ocasiones y que era para promocionar a Eriko Tamura, una idol single japonesa... aunque me parece a mí que no tenían mucho en común... espero, porque era un drama...

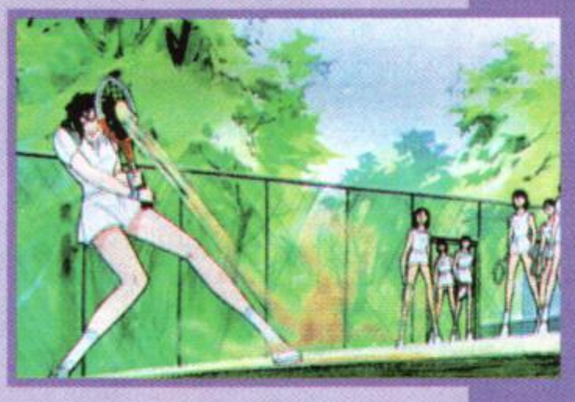
Marmalade Boy, 1995©Wataru Yoshizumi, Shueisha, Toei Doga

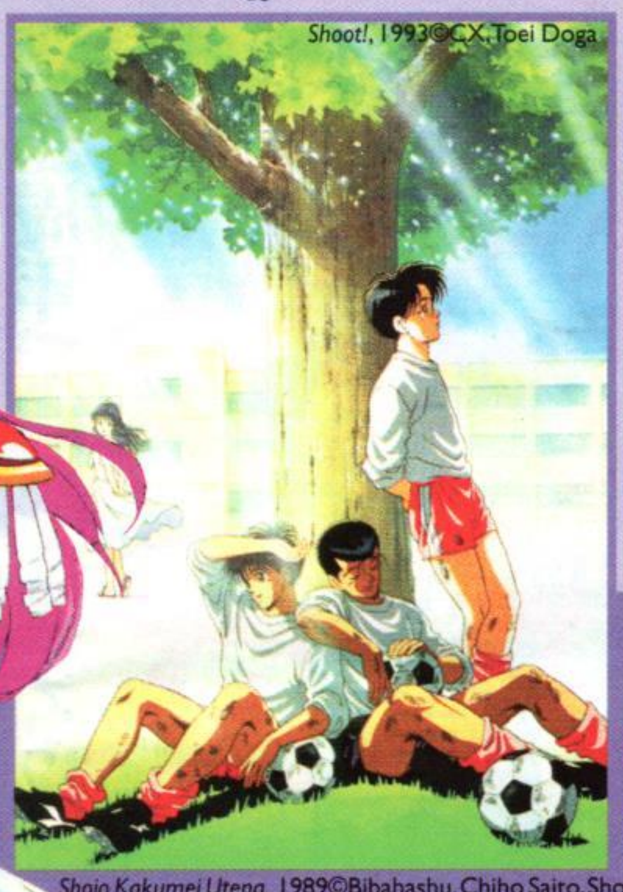
**SABADO. 16:00**

Este espacio está dedicado al invitado especial del Salón, el diseñador Shingo Araki, el creador de los diseños de *Caballeros del Zodíaco*, *Raqueta de oro* o *Shoot*, entre otros, y podremos ver una selección de sus trabajos más importantes, como los ya mencionados o *La Rosa de Versalles*, otro de sus éxitos.

## Especial Shingo Araki

Ace o nerae!, 1973©MBS, TM




Shoot!, 1993©CX, Toei Doga

Shojo Kakumei Utena, 1989©Bibahashu, Chiho Saito, Shogakukan, Shokakuiinkai, Terebi Tokyo

**SABADO. 17:30**

El plato fuerte de este programa es la última película del Studio Ghibli, *Mononoke Hime*. Esta

## Anime de oro

superproducción animada pulverizó todos los récords de taquilla japoneses y ha sido todo un éxito en los países asiáticos en los que ha sido estrenada. En Estados Unidos están pendientes de su estreno en cines, pero visto que la Disney no dice nada sobre su estreno en España, tendremos que conformarnos con ver la *preview* en el Salón.

*Mononoke Hime*, 1997©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG

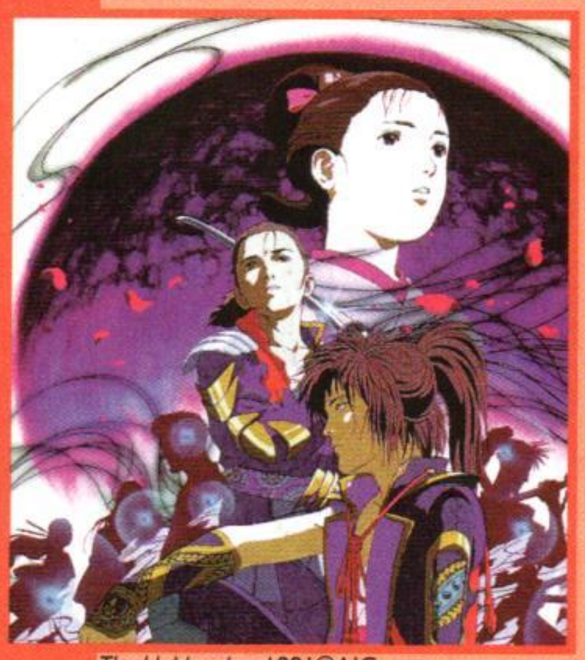
Por cierto, ya que se proyectará el sábado a la hora de los concursos, se volverá a pasar el domingo por la mañana a las once para que todos los asistentes puedan verla.

**DOMINGO. 14:00**

Después del segundo pase de *Mononoke*, y como bien sugiere el título, en este espacio podremos ver las novedades que Manga Video presenta en este Salón, como *Phantom*

## Manga Video presenta

*Quest* y *El Hakkenden*, que comentamos el mes pasado. Ambos son animes de bastante calidad, así que si queréis aseguraros de lo que compráis os podéis pasar por allí y echarles un vistazo.



*The Hakkenden*, 1991©AIC

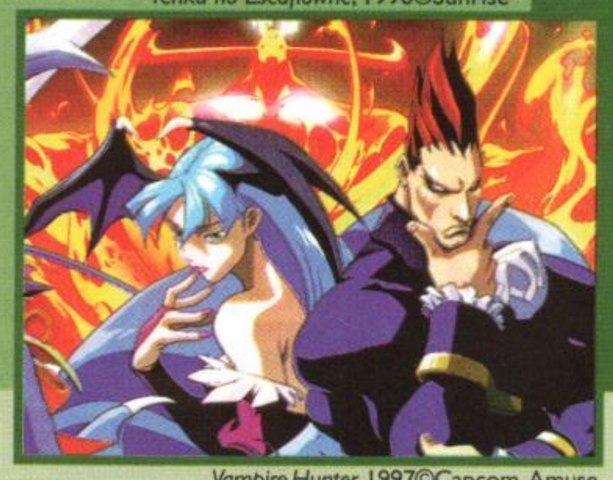
*Yugen Kaisha*, 1995©AIC

**DOMINGO. 16:00**

Si bien el primer pase de presentación de Selecta será el viernes a las cuatro con *Tenku no Escaflowne*, hemos decidido juntar los estrenos de sus dos novedades, *Escaflowne* y *Vampire Hunter*. De la primera poco podemos decir, se trata de la segunda cinta, en la que aparecen un par de personajes más y descubrimos la identidad del atacante de Fanelia. Y sobre la segunda... por fin tenemos la primera cinta con los primeros episodios de la OVA de *Vampire Hunter* a la venta, y en este Salón podréis ver los problemas de este especial grupo de cazadores y formaros una opinión de este anime, basado en un videojuego de Capcom. Es curioso, esto de los cazadores de espíritus parece un tema recurrente.

## Selecta Visión presenta

*Tenku no Escaflowne*, 1996©Sunrise



*Vampire Hunter*, 1997©Capcom, Amuse

**DOMINGO. 17:30**

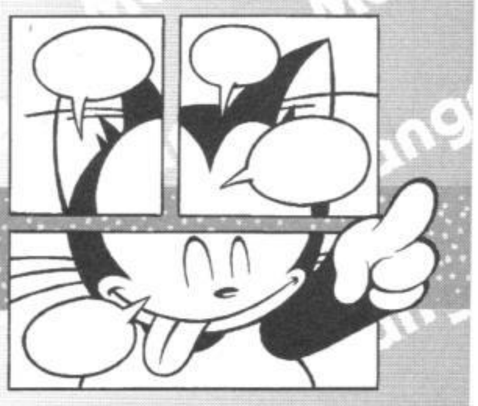
## Anime de oro

Como traca final tenemos al anime más exitoso en España... con permiso de *Dragon Ball*. La singular producción de Gainax ha calado hondo entre los otakus de todo el mundo, y éste es el mejor modo de cerrar el programa de proyecciones. Si os apasiona *Evangelion*, esperad a verlo en pantalla grande. De momento no se ha desvelado qué podremos ver, si el final de la serie o aún mejor, alguna de las películas que concluyen la serie... Sólo sé que estaré allí como una piedra.

Y esto es lo que podremos ver este Salón. Tendréis que compaginarlo con los talleres de manga y animación, con la biblioteca, la isla de videojuegos, la de maquetas, y la de internet; con los paseos por la zona de fanzines, la visita a la tarima, la caza del autógrafo de Shingo Araki y la exposición de españoles que han publicado en Japón, así que ya podéis ir preparando vuestra agenda de actos... Y seguro que nos vemos por allí.

*Shin seiki Evangelion*, 1995©Gainax, Bandai, Tatsunoko

# MANGA navigator



# Confesiones: ANNABELLE PETIT

## Mejor personaje

*Dr. Slump* 1998©Akira Toriyama, Shueisha

**1. Arale Norimaki (Dr. Slump)**
Porque es la ostia.

*Kaze no Tani no Nausicaä* 1989©Hayao Miyazaki, Tokuma Shoten

**2. Las chicas de Miyazaki.**
Vale que no todas son del manga, pero son absolutamente geniales.

**3. Shinji (Evangelion).**
Es el zombi más divertido que he visto: tiene mucha personalidad.

*Neon Génesis Evangelion* 1998©Yoshiyuki Sadamoto, Gainax, Kadokawa Shoten

## Mejor serie inédita

*Adolf*, 1998©Osamu Tezuka, Tezuka Pro.

**1. Adolf, de Osamu Tezuka**
Es una gran saga épica que está de puta madre y se lee muy bien. Es muy vicioso.

*Hen* 1998©Hiroka Oku, Shueisha

**2. Hen, de Hiroya Oku.**
Es una comedia estudiantil con una vuelta de tuerca erótica, algo que no suele aparecer en los shonen más típicos.

*Golden Boy* 1998©Tatsuya Egawa, Shueisha

**3. Golden Boy, de Tatsuya Egawa.**
Si Hen es una vuelta de tuerca, Golden Boy es la revuelta. Tatsuya Egawa está enfermo pero es cojonudo.

## Mejor serie editada en España

**1. Dr. Slump, de Akira Toriyama.**
Es el mejor cómic de humor que he leído nunca. Es una comleta enciclopedia de cómo hacer chistes de todo tipo.

*Dr. Slump* 1998©Akira Toriyama, Shueisha

**2. Ghost in the Shell, de Masamune ShirowShirow.**
Es el único manga que se acerca al género de cyberpunk. Tiene varios niveles de lectura: realmente funciona y queda bien.

*Ghost in the Shell* 1998©Masamune Shirow, Kodansha

*Spirirt of Wonder* 1998©Kenji Tsuruta, Kodansha

**3. Spirit of Wonder, de Kenji Tsuruta.**
Lo he leído hace poco y está realmente bien. Es muy fantasioso y está lleno de referencias literarias chulas.

# OPINIÓN

**¿EFECTOS ESPECIALES O BUEN GUION?**

Es una pregunta que, tarde o temprano, tenía que aparecer. Porque de un tiempo a esta parte, son bastantes los que se quejan de que la industria del manga y anime en general va escasa de ideas, de innovaciones, y se dedican a explotar hasta la saciedad lo que saben que vende... condenándose, a su vez, a que el público se canse de ver una y otra vez los mismos tópicos.

En el caso del manga la crisis es evidente, grandes mangakas consagrados no acaban de conectar con el público (como Toriyama), y otro siguen vendiendo más de lo mismo. Pero en el campo del anime han encontrado una fantabulosa solución para su problema de crisis de ideas: realizar una animación lo más espectacular posible para que el espectador alucine con la técnica y olvide el guión. O, por lo menos, que no se fije tanto. De este modo, en las televisiones japonesas se seguían vendiendo animes de mechas pilotados por jovencitos (*Evangelion* fue algo así como una revolución, pero un tópico al fin y al cabo), magical girl iguales a las de los años 80 y adaptaciones de mangas má o menos famosos... pero poca innovación.

Y eso nos lleva a otra pregunta, ¿realmente es culpa de los guionistas o productores? Una posible razón es que los fans no desean una obra muy espesa, les asusta un guión complicado. Evangelion es la demostración más clara de este fenómeno, Gainax recibió duras críticas por cómo había cerrado la serie. Así que es evidente que un tema profundo no es la solución. Entonces, ¿qué nos queda? Se suele decir que en este mundo todo está inventado, pero es que tampoco hay visionarios que se planteen el dar una vuelta de tuerca a los géneros existentes para llamar la atención del público. Así que supongo que vamos a tener más mangas y animes tópico spor un tiempo.

Pero eso no es malo. En mi opinión, a veces es más difícil que cuele un remake o una serie tópica que algo totalmente novedoso. Sin ir más lejos, ahora mismo me encanta una serie shojo de magical girl titulada Hime chan no ribbon. Es de lo más típica y tópica, pero increíblemente me ha encantado. Y eso es debido a una buena combinación de factores, una animación pasable, música pegadiaza, un guión entretenido y lo más importante, personajes adorables.

En fin, no sé si esto os ha servido de algo o si os ha liado aún más, pero recordad una cosa: aquí sólo exponemos ideas personales, no son ni mucho menos un ataque contra nadie ni un dogma a seguir. Así que si alguna vez no estáis de acuerdo con algo, escribidnos una carta. Nos encantará contestarla.

**Annabel Espada**

# DIRAC Distribuciones

# El nuevo DIRAC:

**más productos...**

**Ilustración** Ciruelo, Vallejo, Olivia...

**CF** Alien, Babylon 5, BEM, Gigamesh, Star Wars, Star Trek...

**Cómic** Camaleón, Dude, Fanhunter, Glénat, Previews, Undercomic, Vid (DC)...

**Complementos** Ultra•PRO, dados y contadores.

**Juegos** Avalon Hill, Columbia, Decipher, FRP, Joc Internacional, Sim Tac, TSR

**Rol** Kerykion, Farsa´s Wagon, Yggdrasil...

**Miniaturismo** Enigma, ERTL, Pecados Capitales, pinceles Escoda, pinturas Vallejo...

**más información...** el ARCA • página Web

**más flexibilidad...** en los envíos • en el cobro

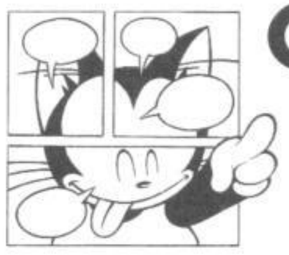
**y nueva dirección...** C/ Perú, 160, 08025 Barcelona

## Mejores servicios para ti... y tu tienda.

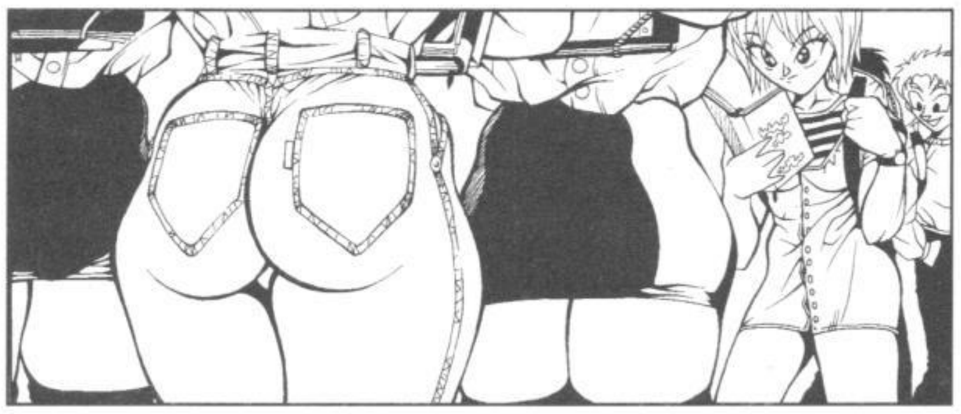
C/. Perú 160 • 08020 Barcelona • Tl. 93 300 64 12 • Fax 93 300 86 56
correo electrónico: dirac@seker.es • web: http://bbs.seker.es/dirac

por Minami

# BOUM!



Carlos Javier Olivares es otro de esos autores de cómic englobados en el difícil término de "mangakas españoles". Tiene un estilo algo más próximo al manga que a otro estilo de cómic, y por lo visto es bastante efectivo, porque es uno de los autores consagrados.



*Boum!*, 1998©Carlos Javier Olivares, Camaleón Ediciones

Entre sus obras destacan las diversas sagas de *Desafío*, donde forma equipo con Roke González, que se encarga de los guiones. En la actualidad, aparte de seguir pensando en *Desafío*, está preparando un proyecto para Dude Comics, que se titulará *40.000 megatones*, pero del que aún no tenemos demasiada información.

Pero el avance que nos ocupa es *Boum!*, una miniserie de cuatro números que ahora, con motivo del Salón del Manga, va a ser recopilada con nueva portada y más material del autor, como bocetos inéditos, entrevistas y demás. Ya que no era un producto demasiado regular, es posible que, si sóis fans de Carlos Javier, os falte algún número, pero ahora podéis tenerla entera, buena, bonita y barata en vuestra estantería...

Por si no sabéis de qué va, la cosa comienza cuando Martin se da cuenta de que tiene algo así como una alergia... a las partes comprometidas de las mujeres, concretamente. Y para más inri, tiene un archienemigo, Magnio, que va atacándole en sus diferentes encarnaciones, y de paso, despelotando a las chicas de sus alrededores... es una curiosa afición, ¿verdad? 🐾

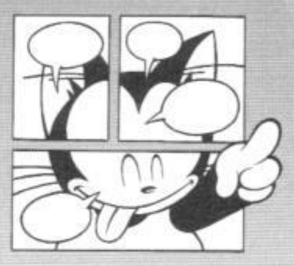
MARTIN
ES EL PROTA, Y A CAUSA DE SU ORIGEN(HIJO DE UN PROTECTOR Y UNA HUMANA) SU SINO ES ENNFRENTARSE A MAGNIO.

SILK
UNA DE LAS PROTECTORAS DE MARTIN, Y ENCARGADA DE ACTIVAR SUS PODERES CON SUS ENCANTOS FEMENINOS.

MAGNIO
ES UNO DE LOS PROTECTORES Y EL QUE APLICÓ LA LEY PARA QUE EL PADRE DE MARTIN FUERA DESTERRADO. ES EL MALO.

# AH! MY GODDESS

Por Keiichi

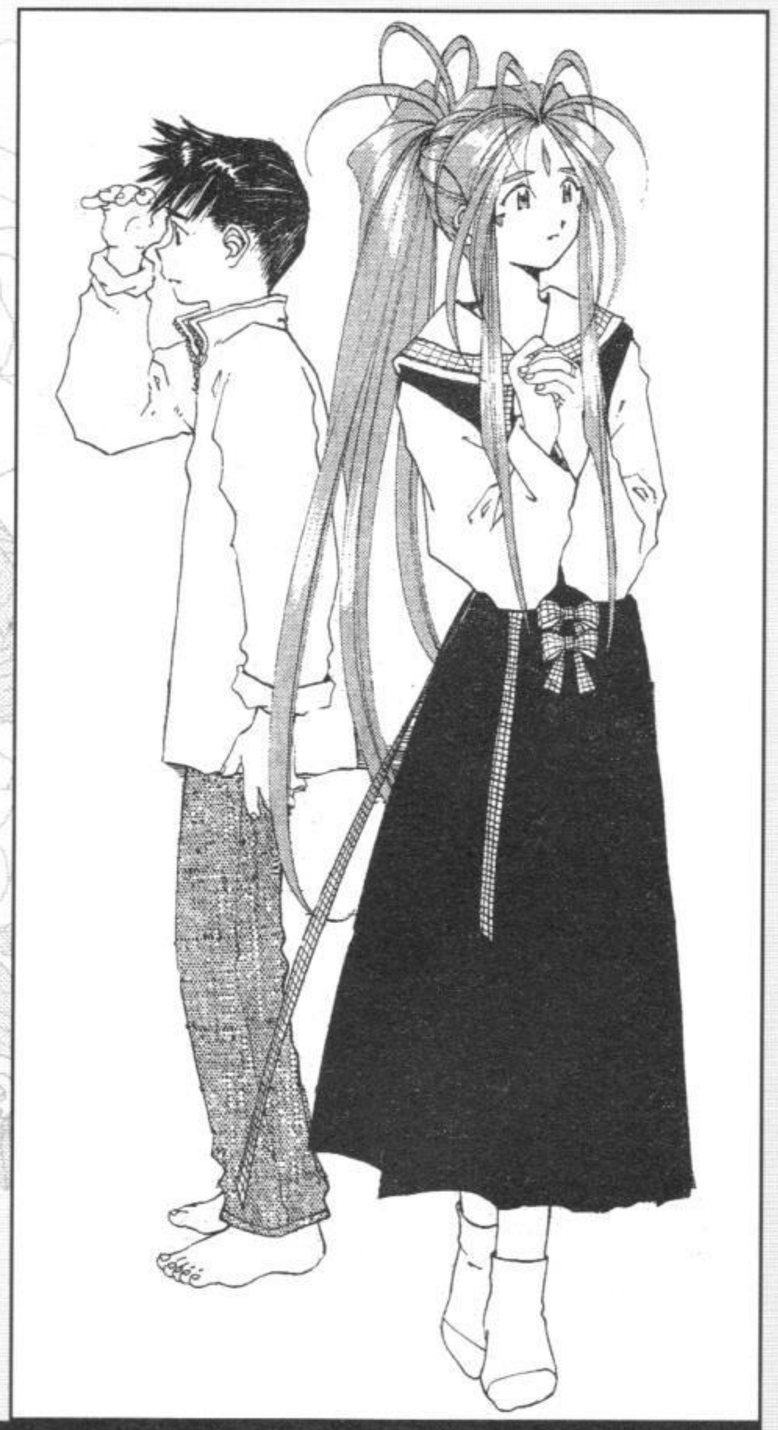


Una de las mejores series cerradas en nuestro país y que más gente ha echado en falta es *Aa! Megamisama!*, conocida aquí como *Ah! Mi Diosa!* Esta obra de Kosuke Fujishima debutó en el *Afternoon* de Kodansha a mediados del 88, después de un moderado éxito con *Taiho Shichauzo!* (*¡Estás arrestado!*). La enorme aceptación que tuvo se puede comprobar en nuestros días, diez años después. La conocida historia no destaca precisamente por su originalidad: un universitario no demasiado afortunado en la vida, Keiichi Morisato, va a pedir unos fideos por teléfono cuando se equivoca de número y contesta Belldandy, de la Oficina de Diosas Auxiliadoras. Belldandy aparece en su habitación y le dice a Keiichi que le concederá un deseo. Después del susto (esto no pasa cada día), y en vistas de su nulo éxito con las chicas, le pide en broma que una diosa como ella lo acompañe para siempre. Pero hay algunas cosas que nunca deben tomarse a la ligera, y Belldandy se queda con él. Todo sería muy bonito si no fuera porque la residencia es sólo para chicos, y ambos quedan de patitas en la calle. La cosa aún sigue complicándose cuando va apareciendo más y más gente a molestar a la parejita, provocando situaciones de todo tipo. Este argumento tan simple y poco original, ya visto en *Urusei Yatsura*, *Video Girl Ai* o *Tenchi Muyo*, el típico estudiante"pringado" que se encuentra con una o varias chicas bastante peculiares que se introducen en su vida, ha dado mucho de sí, y sigue dándolo. Utilizando el sistema de capítulos independientes y la introducción de nuevos personajes, se obtiene una frescura y una facilidad de lectura que más de uno querría tener. Combinando esto con un dibujo excelente y con la gran identificación del lector con el protagonista, obtenemos la clave principal de su éxito en todos los sitios donde se ha publicado: Japón, América, Corea, Italia... en todos menos aquí. ¡España va bien! Los saltos de formato y una edición bastante mejorable y cara, probablemente fueron la guillotina de esta serie. La pudimos leer hasta la aparición de Skuld, a mitad del tomo 5 japonés (de los 18 existentes).

Esta adorable señorita es Peorth, la diosa de la competencia. Pero al menos es una buena chica y ayuda a Kei de vez en cuando

## LO QUE NOS HEMOS PERDIDO

Retomamos la historia donde se cortó. Marller sigue con sus planes para hacerle la vida imposible a Belldandy, y esta vez utiliza a Maou, una especie de jarra con ojos y muy malas intenciones. Mientras tanto, Urd recibe una llamada de Dios que le quita su licencia de diosa por 50 años a causa del mal uso que tiene de sus poderes. Pasada la depresión decide hacer a lo Pinocho, convertirse en humana y hacer una vida normal. Maou habla con ella y propone darle todo el poder que quiera sin que nadie se lo



Aa!Megamisama!1998©Kosuke Fujishima, Kodansha

pueda quitar. Acepta y se convierte en el juguete de Maou, Terrible Master Urd. Sin comerlo ni beberlo ahora Marller se ha convertido (por narices) en sirviente de Urd, ahora mucho más poderosa. Aunque podría destruir galaxias sin demasiado esfuerzo se dedica a molestar a sus hermanas con un enorme robot. Después de una breve lucha con la moto landmate de Keiichi, acaba llevándose de rehén a éste debido al poco poder de Belldandy, que después del incidente decide quitarse el pendiente limitador de poder y se convierte en... ¿Belldandy Nivel 2?

Aparece por sorpresa en el escondite de Urd, donde Maou y el resto la esperan. Maou en realidad es un programa de destrucción total, y para ejecutarse necesitaba el poder de una diosa de nivel 2. El universo se acaba, amigos. El arma utilizada será Fenril, el lobo demoníaco personificación de Maou, que luchará contra el resto de diosas, aunque no sea rival para ellas, pues tienen el arma perfecta para acabar con él, la vacuna para el programa. Para conseguir más poder Maou absorbe el de Urd, que queda libre, junto con Keiichi. Con la vacuna invocan a Midgald, la serpiente, que parece no tener problemas con Fenril. Lo que desconocen es que Maou puede cambiar de cuerpo con un simple contacto, y ahora domina al poderosísimo Midgald. Invierten la vacuna, que vuelve a absorber a Midgald, pero antes de desaparecer intenta cambiar de cuerpo con Skuld sin éxito, porque Keiichi se interpone. Midgald desaparece y todos contentos. Keiichi coge la vacuna y sufre una transformación. Ahora es Maou quien controla a Keiichi, aunque parezca un componente de X-Japan. Su intención es destruir el universo cortando el anillo-matriz que lo representa, y no lo pueden atacar porque también matarían a Keiichi. La decisión es matar a Keiichi o permitir la destrucción del universo, y Belldandy es quien tiene que decidir y ejecutar... y no digo nada más, sólo que posteriormente las diosas tendrán bastantes problemas para hacer vida normal. Bueno, los problemas realmente los tendrá Keiichi, cómo no.

Esta no menos adorable señorita es Chihiro. Y no. no es Megumi: su peinado es diferente... y su personalidad también.

Para proteger la casa-templo de los ataques de Marller, nace Banpei kun, un robot creado por Skuld que adora a Belldandy y les da garrotazos a Keiichi y Urd, pero cumple a la perfección su trabajo de guardián. Otros personajes que aparecen son Chieko Honda, un espíritu que confunde a Keiichi con su abuelo y que no puede volver al otro mundo hasta que la lleve de paseo con su Brough Superior, ya que así se lo prometió su abuelo. Sora Hasegawa es un nuevo miembro del club del automóvil de Nekomi, con cierta atracción hacia Keiichi, y que hará bulto, pues difícilmente media palabra.

Viendo que sus ataques a las diosas son inútiles, Marller decide atacar directamente a Keiichi, creando los Ninja Masters, tres mini-ninjas que acabarán pasándose al lado de los buenos, después de un ataque masivo con más ninjas al templo. Algo peor que un ejército de ninjas para Keiichi? eso no es nada... Por una vez la vida le sonríe, y Urd y Skuld se van un tiempo para arreglar el ordenador central, dejando a la parejita solos después de tanto tiempo. Skuld le avisa que como se acerque demasiado, Banpei-kun le atacará, y Urd le advierte que como no intente nada

Dos buenas muestras de diosas con sus respectivos ángeles: Peorth con Gorgeous Rose y Belldandy con su Holly Bell. Muy adecuados, ¿verdad?

## KEIICHI MORISATO

El protagonista, bajito, poca cosa, amante de la mecánica, sin éxito con las chicas, maltratado por sus compañeros y muy tímido. La aparición de Belldandy y del resto de la gente cambiaría completamente su modo de vida. Y a lo largo de la serie evoluciona desde su pasividad inicial hasta tener bastante iniciativa. En cambio, su relación con Belldandy no avanza nunca, porque no tiene oportunidades.

## URD

Hermana mayor de Belldandy, más decidida y bromista que ella. Intentará, con bastante mala suerte que la parejita vaya avanzando. Tiene una categoría inferior a su hermana, y su gran vicio es la TV, además de ser la administradora de Yggdrasil, el ordenador principal. Su dominio es el pasado, y utiliza las pantallas de TV para transportarse.

## SKULD

La menor de las hermanas. Se encarga de acabar con los 'bugs' de Yggdrasil, y no ve con muy buen ojo la relación de su 'hermanita' y Keiichi. Su principal hobby es construir todo tipo de artefactos y comer helados. Odia las máquinas inútiles. Su dominio es el futuro, y utiliza el agua caliente para transportarse.

## MEGUMI MORISATO

Es la hermana pequeña de Keiichi. Ambos estudian en la misma universidad, está también en el club de mecánica, y "okupará" el templo durante un tiempo. Su papel en la serie es meramente para hacer bulto.

## SAYOKO MISHIMA



Una guapa compañera de universidad muy celosa de Belldandy y que también molestará a la parejita, en ocasiones aliándose con Marller. Es rica, pija y mala. Una joya.

## OOTAKI Y TAMIYA

Compañeros de universidad y jefes del club de mecánica. Tienen a Keiichi esclavizado, y lo único que saben hacer es montar vehículos peligrosos y emborracharse.

## BELLDANDY

Diosa de primera clase, segunda categoría ilimitada, de carácter tierno, calmado y cariñoso. En ella se basa toda la historia, y no es para menos. Su belleza y éxito traerá involuntariamente muchos enemigos a Keiichi, pero aunque no lo diga demasiado, siente algo más que aprecio por él. Su dominio es el presente, y utiliza los espejos para transportarse.

se va a acordar de ella. Qué buen rollo. Belldandy se pone enferma y tiene que darle medicinas de Urd. Lógicamente, no se fía, y antes de dárselas las prueba. Al parecer las medicinas divinas no funcionan muy bien en los humanos, porque le crece el pelo y le crecen los pechos. Bueno, quizá no haya para tanto, le da las medicinas... y aparece Banpei kun. Urd y Skuld regresan y juegan a ponerle vestidos de chica. La situación empeora, pues llega el Trovador, un espíritu de cerezo ex novio de Urd que vuelve para reconquistarla. Lástima que sea un poco celoso y a todo hombre que se acerca a Urd se lo coman las orugas que él envía. Keiichi tendrá aspecto de chica, pero sigue sien-

# merchandising

Una serie como ésta no podía pasar sin su merchandise "indispensable". Dejando aparte los comunes con el resto de series, nos encontramos adhesivos para disfrazarse de diosa, lápices, portaminas, bolígrafos, tampones (de los de tinta), sujetadores (ejem...), gomas de borrar, camisetas, libretas, reglas, toallas, relojes de bolsillo, juegos de PC y consola... De todo menos artbooks, aunque siguiendo la tradición de Kodansha publican *PostCard Books* con ilustraciones en postal. También siguen saliendo año tras año los calendarios, últimamente acompañados con su CD-Rom con ilustraciones. Ahora, con la nueva serie de TV, vuelve a salir una serie de merchandise nueva, pero todo esto es menospreciable al lado de los 14 CDs que han salido hasta el momento, además de 8 singles, todo un deleite para los oídos, tanto los temas vocales interpretados por el *Goddess Family Club*, como la excelente banda sonora compuesta por Takeshi Yasuda.

do un chico, así que debe seguir actuando como si el templo fuera una residencia de chicas hasta que vuelva al reino de los dioses.

Otro nuevo personaje es Shiho Sakakibara, una médium que envía una carta de amor a Keiichi. Después de bastantes malentendidos e invocaciones malignas, resulta que lo único que quería era utilizar el templo para llamar a los espíritus. Y como donde caben tres caben cuatro, llega Peorth. Keiichi marca otro número equivocado, pero esta vez llama a una oficina de diosas de la competencia, y no se lleva muy bien con Belldandy. Para variar, el que pringa es Keiichi, pues intenta atacarla dándole celos. Al final se irá aburrida, no sin llevarse todos los shojo manga de Skuld y tener un pequeño romance con Tamiya.

Otra de las novedades son los ángeles. Sin tener mucha relación con los de *Evangelion*, estos entes acompañan a las diosas, y también tienen poder de ataque, pudiendo ser combinado con el de la diosa. Cada diosa tiene su ángel; Belldandy tiene a Holly Bell, Urd a World of Elegance, Skuld a Noble Scarlet y Peorth a Gorgeous Rose.

La fama del Club de Mecánica de Nekomi sigue creciendo, y se une al grupo Chihiro Fujimi, la afortunada poseedora de una Krauser Domain SSi. Esta decidida chica es una rival de Tamiya y Ootaki que viene para tomar el control del club. Como todos, se aprovechará de Keiichi, aunque es muy buena sobre una moto.

Pero no todos los nuevos personajes son femeninos. Incluso Skuld se echa un noviete. El chico en cuestión es Sentaro Kawanishi, un joven ciclista de cross que enseña a ir en bici a Skuld.

La serie se sigue publicando y cada vez aparecen nuevos personajes. Como podéis ver, ha sido una verdadera lástima que no podamos disfrutar de ella y de la increíble evolución de Fujishima a lo largo de su obra magna, tantas veces injustamente reprochada de monotonía y de vacío argumental. Nos encontramos con una serie muy completa que toca prácticamente todas las temáticas. No se puede opinar si no hemos leído ni un cuarto de ella.

# anime

**D**espués de que finalizara el OVA de 5 partes de *Aa! Megamisama!* se esperaba una continuación en forma de más OVAs, pues en la contraportada del último Laser Disk Marller y Banpei-kun nos dicen *See you next stage*. AIC, la productora, no hizo más OVAs, pero debido al éxito del recopilatorio de tiras en SD se decidieron a finales del 97 a hacer la serie de TV que seria en ese estilo, Super Deformed. En abril de este año se empezó a emitirse en el canal japonés WOWOW *Chicchaite koto wa benri da ne!* (¡Es cómodo ser pequeña!). El diseño es muy simple, han cambiado alguna dobladora, Keiichi no aparece y en su lugar está Gan-chan la rata. Son capítulos independientes y cortos de 10 minutos con bastantes rayadas y con mucho humor.

También desde hace bastante tiempo corre el rumor de una película, incluso hay diseños (esta Belldandy de la derecha), y un posible argumento. Teóricamente debía estar en los cines este otoño, pero de momento ha quedado en un completo silencio. De lo que se está seguro es que habrá una continuación, pues el éxito no ha cesado desde los comienzos de la serie.

# MANTICORE

J. Busquet

R. F. Bachs

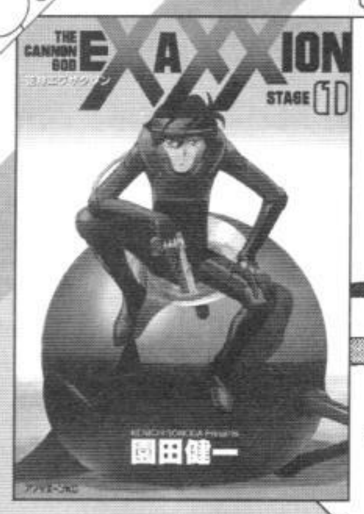
## ¡VUELVE LA AVENTURA!

COMIC-BOOK
NÚMERO ESPECIAL
24 Págs.
250 ptas.

CAMALEÓN EDICIONES

# the cannon god EXAXXION

Por Eulália Dolz




*Cannon god Exaxxion*, 1998©Kenichi Sonoda, Kodansha

El tema de un posible futuro en el que los humanos compartan planeta y hábitat con otras formas de vida extraterrestres no es nada nueva. Tenemos ejemplos como *Star Trek*, *Babylon 5*, *Macross* o *Nadesico* (bueno, no conviven en buena armonía, pero coexisten).

Éste fue el tema que escogió Kenichi Sonoda para su nueva obra, una curiosa mezcla de extraterrestres y mechas que se publica en la revista *Afternoon*. A pesar de lo manido del género, Sonoda ha sabido revitalizarlo y apartarlo un poco de las bases que algunos animes famosos habían empezado a asentar. El caso es que ya está a la venta el primer tankoubon, la serie parece tener bastantes seguidores, y su continuidad, por el momento, parece asegurada.

En las primeras páginas del manga parece que nos encontremos en un shonen clásico. El chico protagonista es Gen, el tipo duro del instituto y por ende nieto de uno de los científicos más famosos del mundo. Su mejor amiga es Akane, una chica bajita y poca cosa apasionada por su videocámara y con veleidades de periodista. Ese mismo día llega una nueva estudiante, Isaka Minagata, una chica espectacular cuyo pecho contradice las leyes de la Física y que deja alucinada a media clase; pero su objetivo es que Gen cumpla una promesa. Seguro que se conocieron cuando eran niños y él prometió que de mayores se casarían, y ahora Gen estará entre dos amores, el de Akane y el de Isaka. Eso es lo que debéis pensar, ¿verdad? Nada más lejos de la verdad. Isaka aprovecha la primera ocasión para llevarse a Gen lejos de miradas indiscretas pero no para seducirlo, sino para entregarle un guante especial que su abuelo ha construido especialmente para él.

El chico sigue pensando que están en un shonen, porque cree que es un regalo de ella, e intenta recompensárselo

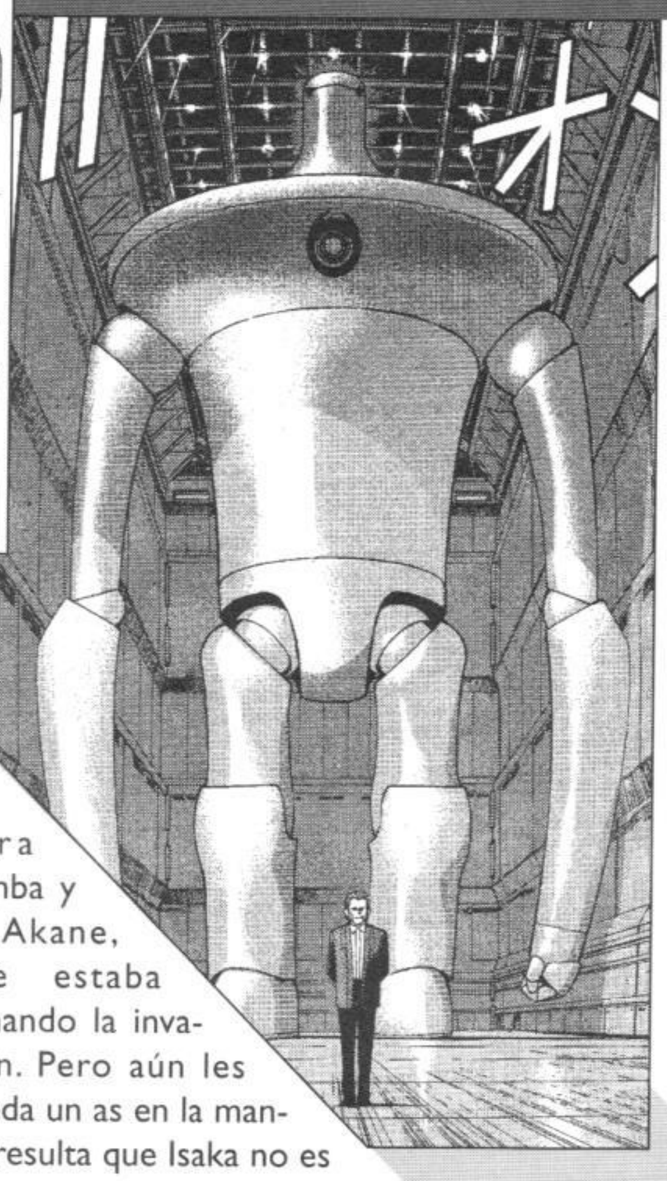
con un beso. Pero en ese momento aparece su abuelo, que le explica que su guante es, en realidad, una nueva arma de combate, un traje que hace inmune a quien lo vista, y lo dota de poderes impensables para un humano normal. Paralelamente, un grupo de la raza de alienígenas que viven en la Tierra intenta conquistar el planeta usando unos mechas de original diseño geométrico y con los que asesinan a la población. Entonces el terror se desata. Por un lado, los alienígenas, que ya eran bastante odiados, ahora son atacados abiertamente, como le sucede a Kimba, la profesora de los chicos, que es abofeteada por uno de sus colegas a pesar de no tener nada que ver con el ataque. Por el otro, los robots alienígenas matan humanos indiscriminadamente.

El profesor Hoichi, abuelo de Gen, le muestra la situación y le enseña cómo funciona su guante para que la armadura lo proteja. Pero no tienen mucho tiempo para explicaciones porque los mechas enemigos ya han llegado a la

Esta es la razón de la pechonalidad de la protagonista: poder ser una moto con buena... delantera.

Cuando empezaron a editarse los primeros mangas en España, se intentó dar la mayor diversidad posible. Se publicaron mangas realistas, de ciencia ficción, cómicos e incluso uno policíaco. Nos referimos al debut de Kenichi Sonoda en España, eso es, *Gun Smith Cats*. Primero fue una serie limitadísima de tres números que sorprendió gratamente a los aficionados, no sólo por su excelente grafismo, sino también por su original guión y lo documentado que parecía el autor. Más tarde reapareció en el *Shonen Mangazine*, y fue una de las que renacieron de sus cenizas para, una vez más, tener una serie limitada. Pero las aventuras de Rally y Minnie May han calado entre los fans españoles y por eso, dentro de un par de meses tendremos la última parte, el desenlace. De este modo, Gun Smith Cats se unirá al grupo de mangas publicados en su totalidad. Así que ya lo sabéis, fans de Sonoda, tendréis que ir ahorrando un poquito para acabar vuestra colección.

escuela y se ven en graves problemas. Mueren unos cuantos profesores y alumnos, y Gen les salva la vida a la profesora Kimba y a Akane, que estaba filmando la invasión. Pero aún les queda un as en la manga: resulta que Isaka no es humana, es una creación de Hoichi, y es de lo más versátil. Aparte de su físico de vértigo, puede crear pantallas virtuales de la nada o convertirse en una moto (de ahí lo de su exuberante delantera). Pero el profesor Hoichi y sus atractivas ayudantes no han puesto en marcha todo su plan: aún les queda el arma final, el Exaxxion, un mecha gigantesco capaz de hacer frente a los mechas del enemigo.



En el más puro estilo Gendo, Hoichi ha decidido que el piloto será su nieto sin ni siquiera pedirle su opinión, pero por lo pronto el chico está más preocupado por sobrevivir que en pensar claramente qué le ha sucedido y qué le puede pasar al mundo que conoce.

Los que conozcáis a Sonoda de su *Gun Smith Cats* os daréis cuenta de que ha evolucionado. Con algo tan subjetivo como es el gusto personal, no me atrevo a decir si a mejor o a peor, pero lo que sí es cierto es que ha simplificado las líneas y se decanta por un estilo más claro y limpio. El resultado es magnífico, y en mi opinión es un paso adelante, pero bueno, con un poco de suerte lo veremos publicado algún día y podréis juzgar con conocimiento de causa.

## EX ENTREVISTA

**EX:** En América, *Bubblegum Crisis* aún sigue interesando a fans del anime por su trabajo. Cuando mira atrás, ¿qué aspectos de su trabajo considera?

**Kenichi Sonoda:** No puedo decirlo exactamente, pero estoy muy contento con la cantidad de ideas que tuve para la serie, como los mechas femeninos, y por cómo fueron plasmados, exactamente como los concebí.

**EX:** ¿Cuál fue el aspecto más interesante de trabajar en *Bubblegum Crisis*?

**KS:** Bien, era un OVA con muchos episodios, e incorporar y adaptar mis diseños a un anime es bastante difícil.

**EX:** ¿Cuáles fueron las dificultades de adaptar el manga de *Gun Smith Cats* al anime?

**KS:** La dificultad era que no estaba conforme con que muchas de mis ideas y sentimientos hacia *Gun Smith Cats* no estuvieran reflejadas en el anime. No estuve demasiado relacionado con el anime de *Gun Smith* así que no puedo hablar mucho del tema.

**EX:** La ciudad de Chicago era el escenario de *Gun Smith Cats* y *Riding Bean* y hace varios años vino a la ciudad para ambientarse. ¿Cómo se siente al volver a la ciudad y tener la oportunidad de ver cómo ha cambiado a lo largo de los años?

**KS:** (risas) Es genial volver a Chicago. De todos modos, aún no he tenido oportunidad de salir del hotel, pero estaría bien que hiciera un poco de turismo. Empecé a buscar imágenes de Chicago después de ver la película *Blue Brothers* y decidí que tenía que usar Chicago para mi trabajo.

**EX:** ¿Cómo cree que ha cambiado su estilo desde sus primeros trabajos?

**KS:** No creo que mi estilo haya cambiado demasiado. Quizás un artista pueda darse cuenta inconscientemente de su cambio de estilo mirando objetivamente y dando un paso atrás.

**EX:** ¿Dónde encuentra inspiración para sus personajes?

**KS:** No tengo ninguna inspiración particular. Es algo así como que se necesita un protagonista que debe ser guiado y darle unas características para que en determinadas circunstancias se desenvuelva de cierto modo. Hay pocos programas que me atraigan, así que no puedo decir que tenga alguna inspiración en particular.

**EX:** ¿Cuál cree usted que es la característica más importante en un autor de manga?

**KS:** Ante todo, un mangaka debe ser humilde y tener el espíritu necesario para entrar en la industria del manga, para dibujar. Aunque apoyo el sistema educativo, un mangaka de ser algo individualista. Debe haber algo que empuje al artista a apartarse de los cánones de la sociedad y crear algo diferente.

**EX:** ¿Qué cree usted que ha influenciado su trabajo?

**KS:** Hmm... No ha sido sólo una persona, sino muchos artistas. Los más importantes son Osamu Tezuka y Fujiko F. Fujio.

**EX:** ¿Cómo se interesó en el manga?

**KS:** Siempre he estado interesado en el manga, incluso cuando era un crío. En el colegio, todas las pizarras estaban llenas de mis dibujos. Me encantaban los mechas y las grandes máquinas, y Yamato era mi modelo favorito. De niño me encantaba *Lupin III*, y supongo que de ahí me viene la fascinación por las pistolas. Mi interés por los coches es a causa de series como *Mach go go go!* (*Speed Racer*) y *Wacky wheels*.

**EX:** Ahora que los ordenadores son cada vez más preeminentes tanto en anime (como *Ghost in the Shell*) como en manga (*Buzzer Beater*, un manga publicado en internet), ¿está de acuerdo con el uso de las nuevas tecnologías o no le gustan?

**KS:** Bien, creo que internet es una buena posibilidad, pero primero debe tener una estructura real y estandarizada. Para trabajos de ordenador me gusta y lo apoyo. Puede resultar una alternativa al arte tradicional, o una mezcla de ambos.

**EX:** Cambiando de tema, ¿cuáles son sus proyectos? ¿Hay alguien con quien desee trabajar?

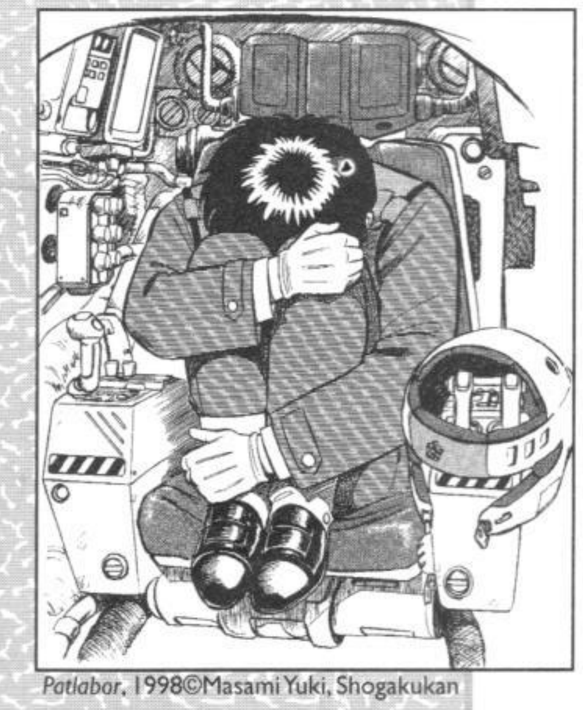
KS: Desafortunadamente, iba a trabajar con *Mad House* y Yoshiaki Kawajiri en un nuevo proyecto, pero tengo otros trabajos. Lo que me gustaría hacer en el futuro es trabajar en otra parte de Otaku no Video (risas) o quizás trabajar con Hidenori Matsubara, que tiene mucho talento.

por gonzo

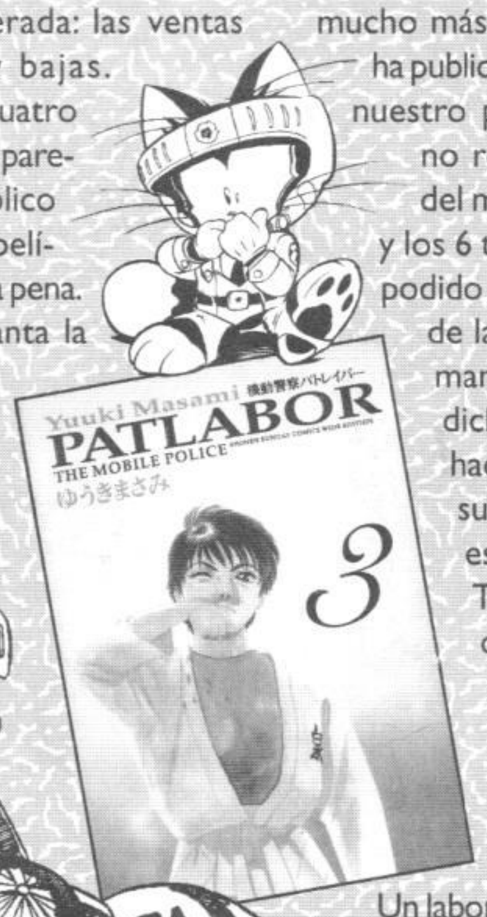
# PATLABOR

Hace poco ha cerrado la edición española de *Patlabor*. Era una noticia triste, pero esperada: las ventas eran muy bajas. Después de cuatro o cinco años de esperar el manga, parece que ha podido más en el público la imagen que dejaron las dos películas disponibles en video. Y es una pena. No sólo para mí, que me encanta la serie, sino para vosotros mismos que, no dándole una oportunidad, os perderéis una de las mejores sagas existentes en el mundo del manga y el anime.

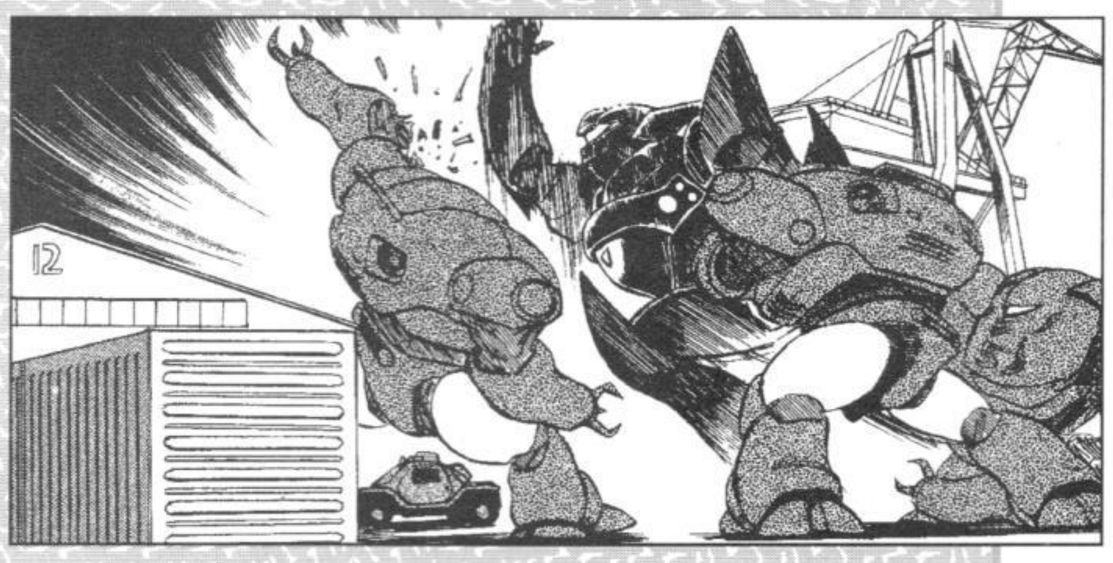
*Patlabor*, sin lugar a dudas, va mucho más allá de lo que se ha publicado hasta ahora en nuestro país. Las películas no reflejan la realidad del mundo de *Patlabor*, y los 6 tomos que hemos podido leer son poco más de la cuarta parte del manga de Yuuki, que, dicho sea de paso, no hace sino mejorar en su sencillo y efectivo estilo.



*Patlabor*, 1998©Masami Yuki, Shogakukan




Tras el "destierro" de Utsumi a la sede de Schaft en Brasil, la SV2 aún no ha hecho más que comenzar sus aventuras. Un laboratorio, otra vez de la Schaft, dejará suelta por "accidente" una criatura monstruosa que irá a parar a ese lugar a donde van a parar todas las criaturas monstruosas: la bahía de Tokyo. Por supuesto, nuestros queridos amigos serán quienes tengan que enfrentarse al monstruo. Se desarrollan nuevas intrigas dentro de la corporación multinacional alemana, mientras el monstruo no sólo siembra el terror, sino que llega a fusionarse con uno de los Labors que destruye, volviéndose así casi invencible. Nada que una bonita arma química y la habilidad de Noa no puedan arreglar, claro.




No faltan otras historias menores, a veces de trabajo policial más rutinario, pero no menos divertidas. Así, la segunda sección participa en el rodaje de una película de robots (evidentemente) o colabora con la NASA, y, según su misión original, se enfrenta a las reivindicaciones de los trabajadores de la construcción cuando éstos se echan a la calle con sus Labors.

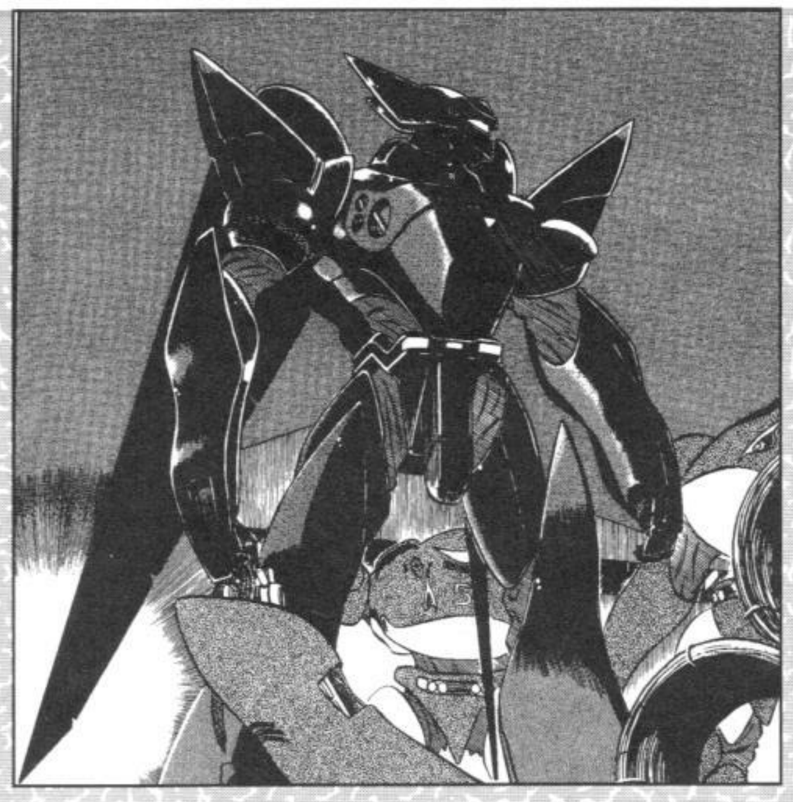
Pero todas estas historias acaban conduciéndonos a lo que conforma la historia de fondo, las ambiciones de la Schaft Enterprises, particularmente del Sr. Utsumi, y el enfrentamiento Ingram - Griffon.

En los últimos 6 tomos, la acción se centra totalmente en esto. La trama se vuelve ligeramente compleja, y nos enteraremos de la extraña relación de Utsumi (el misterioso Mr. Wan) con Takeo Kumagami, la estricta agente de policía. La simple idea del desarrollo del Griffon se diluye en un mar de sentimientos personales. Utsumi organiza un asalto terrorista al cuartel de la SV2 con el único fin de hacer combatir a Bad en su Griffon, con Noa en el Ingram. De hecho, obligan a la segunda sección a desactivar el nuevo modelo Tipo 00, y a utilizar el viejo Alp-

honse. Mientras la tensión crece y Gotoh trata de liberar a sus hombres de los terroristas, Utsumi prepara su vía de huida a Australia con su mano derecha, Kurosaki, y con Takeo (!).

¿Podrá la policía detenerle? ¿O quizá seran sus propios jefes de la Schaft los que decidan deshacerse de él de una vez por todas? ¿Será suficiente la clara superioridad tecnológica del Griffon para vencer la habilidad y experiencia de Noa? Si esperamos a leerlo en español quizá no lo sepamos nunca, pero podéis dormir tranquilos, al final "ganan los buenos".

Lo mejor de *Patlabor,* sin embargo, son los protagonistas y la destreza de Masami Yuuki para acercarnos a ellos. Con su dibujo claro y efectivo, y su guionización natural y simple, vemos cómo lo que empieza como un grupo de compañeros de trabajo, acaba siendo prácticamente una familia. Los personajes crecen ante nosotros, aprenden y desarrollan una relación entre ellos más estrecha de lo que podríamos imaginar. Quizá, en una sociedad que siempre nos han presentado como competitiva y deshumanizada, sea precisamente este tipo de vida lo que no sólo los japoneses desearían.



El manga es tan sólo una parte en el universo de Patlabor. Para realmente comprender la obra, lo ideal sería poder seguir la serie de televisión y video (no es tan descabellado: en Italia, según yo escribo esto, la serie comienza su emisión; hoy mismo). Si nos quedamos con que *Patlabor* es tan sólo una historia de robots, o peor aún, uno de los desvaríos de Mamoru Oshii en las películas, sin duda no podremos apreciarla debidamente. Hay que prestar un poco de atención, pues detrás de los labors y las luchas hay un trasfondo sentimental. Muchos de los momentos de *Patlabor* son preciosas historias de amor, sencillas y sinceras. De amor y amistad, compañerismo y unión. La amistad de Noa y Asuma, quizá nunca llegue a concluir en nada, pero es intensa, casi fraternal, y deja abiertas muchas posibilidades. Más exagerado es el caso de los capitanes, Gotoh y Nagumo. Ambos se quieren y ambos lo saben, pero por el respeto que se tienen, y también por sus pequeñas rivalidades en el trabajo, mantienen absurdamente las distancias. Pero es que ni siquiera el aparentemente insensible Ota se salva de dar a conocer aspectos de sí mismo más amables y sensibles. Y sin llegar a extremos amorosos, entrelazada con la historia policial, la vida de sus protagonistas también está presente en todo momento. Sus vacaciones, familias, descanso, aficiones...

Personalmente, lo que más me gusta es el peculiar sentido del humor que impregna suavemente las historias. Se manifiesta sobre todo en las locuras de Utsumi y, de un modo más constante, en la personalidad del capitán Gotoh. Gotoh es aparentemente un cínico incurable. Pero eso es sólo la forma de camuflar una visión del mundo más precisa e inteligente, más distanciada. Gotoh no ha llegado hasta donde está por casualidad. En todo momento sabe qué hay que hacer, aunque se opongan sus subordinados, sus jefes o incluso la lógica, y sabe perfectamente qué es lo importante y qué es lo que no merece preocupación. De ahí que sus contestaciones o comportamientos sean a veces tan sarcásticos y caóticos.

Otro punto importante es la cantidad de contenido. *Patlabor* es, en cierto modo, la historia que contiene dentro todas las demás historias. Desde historias de fantasmas o monstruos a pinceladas costumbristas de la vida en Japón, pasando por efectos, experimentaciones, cambios de ritmo. Idol Singers, problemas típicos de una gran ciudad o hasta una parodia/homenaje a Ultraman. La serie de TV y OVA, cuentan no otra realidad, pero sí otras historias. ¿Qué sucede cuando Sakaki decide acabar con la lectura de revistas porno entre los mecánicos de la SV2? Risas garantizadas, eso seguro. ¿Qué hacen nuestros amigos en sus días libres? ¿Y qué pasaría si Gotoh y Nagumo por culpa de una tormenta tuvieran realmente que pasar una noche juntos en un love motel (¡con cama motorizada!)? ¡No seáis malpensados!

Lo cierto es que aún no he llegado a comprender cómo una gran historia como Patlabor, con la impresionante riqueza de contenidos en todos los medios (manga, cine, televisión, video, ilustraciones, videojuegos, juguetes, ¡caramelos!) y el equipo de figuras que tiene detrás (Headgear: Masami Yuuki, Yutaka Izibuchi, Mamoru Oshii, Akemi Takada y Kazunori Ito), no haya tenido el empuje que merecía en España. Habrá que esperar a que los rumores de la edición italiana del manga se confirmen y tratar de conseguirla por correo (todos juntos: *L'italiano é molto fácile e divertente!*). 🐾

¿POR EL DIBUJO?

PSÉ.

¿POR EL GUIÓN, TAL VEZ?

PUESS... NO...

¿POR QUE ES GRACIO-SO?

¡PUAH...!

¿POR MASO-QUISMO?

¡BUE-NO...!

¿ENTONCES, POR QUÉ? ¿POR QUÉ?

SÓLO TÚ SABES POR QUÉ LEES

DRAGON FALL TURBO

¡¡NÚMERO ESPECIAL EN NOVIEMBRE Y NUEVA COLECCIÓN!!

ESO, ESO. ¿POR QUÉ?

claw finger

# TANKOUBON

**Pues nada, nada, ya estamos aquí otra vez con el manga de un autor algo olvidado en nuestro país, el de *Metal Slader Glory*. También tenemos lo nuevo del autor de *Yu Yu Hakusho* y *Level E*, también de aventuras, y un manga realista de lo más interesante con acción a raudales.**

**Así que ya sabéis, si os gusta alguno de estos mangas tenéis el Salón del Manga y el de Madrid para buscarlos... Los ISBN son:**
**Goryo Toshi Okiden, ISBN 4-07-304697-7, Hunter x Hunter, ISBN 4-08-872571-9, Jesus ISBN 4-09-123181-0.**

## GORYO TOSHI OKIDEN, (Media Works).

por Minami

Hay bastantes autores que después de haber publicado algún manga en nuestro país desaparecen del mapa. O por lo menos no se vuelve a hablar de ellos, sobre todo si no son demasiado conocidos.

Este es el caso de Yoshimiru (de apellido Satowo, por cierto), el autor de *Metal Slader Glory*, publicado por Norma bajo su línea Gran Volumen. Poco sabemos del autor, bastante desconocido, pero el caso es que hemos localizado otro manga suyo, este *Goryo Toshi Okiden*.

Si tenemos que fijarnos en las dos obras que conocemos, podríamos considerarlo un autor muy tópico. *Metal Slader Glory* iba de robots en el espacio, y el manga de este tankoubon de chicas de otros mundos con poderes. Ya que no conocemos más su obra no podemos juzgar, pero por lo visto aún no ha encontrado algo diferente.

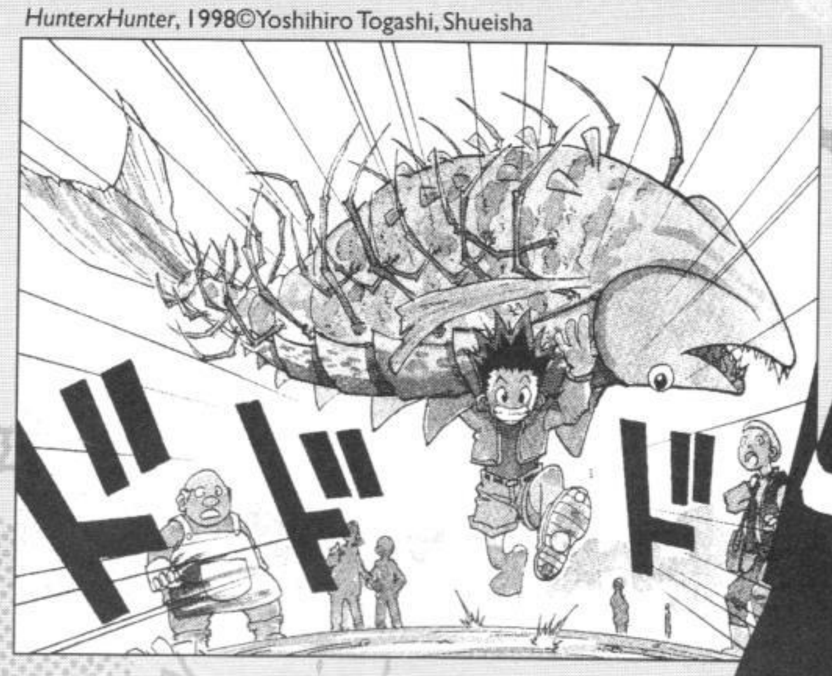
El protagonista es Ooki Takeshi, un estudiante normal y corriente, bla, bla, bla. Su vida cambia cuando ante sus ojos aparece una chica de lo más extraño que le habla en un lengua incomprensible hasta que son atacados por un OVNI. Cuando despierta, su nueva compañera es capaz de hablar perfectamente en japonés y lo adopta. Se presenta como Kirin y desde ese momento tenemos un poco de todo: malentendidos por la cariñosa disposición de Kirin hacia Ooki, líos amorosos, problemas con la mejor amiga del chico y ataques extraterrestres. En este primer tomo aún no sabemos a ciencia cierta de dónde ha salido este intento de Sasami, ni para qué ha venido a la Tierra, ni siquiera por qué intentan matarla. Sólo sabemos que es muy fuerte y que se enfrenta a cualquiera que intente dañar a su Ooki. Lo cierto es que muy original no es que sea, pero el dibujo es bueno (al menos a mí me gusta), aunque esos inmensos ojos dan un poco de reparo. Por lo demás, el peinado de Kirin recuerda muchísimo a las largas coletas de Sasami (lo de los ojos enormes vuelve a confirmar el parecido). El resto de personajes no tienen ni una cuarta parte del protagonismo de este manga, centrado en la chica extraterrestre, sus monerías y sus modelitos dignos de las idol singles de los 80. Pero por lo demás es un manga que se deja leer, sin demasiadas pretensiones y con un dibujo decente. Esperemos que en los próximos tomos (si es que llega de nuevo a nuestro país) la cosa adquiera un poquito más de ritmo... o que pase algo interesante.

*Goryo Toshi Okiden*, 1998©Yoshimiru Satowo, Media Works

# HUNTER X HUNTER, (Shueisha).

**por Minami**

*HunterxHunter*, 1998©Yoshihiro Togashi, Shueisha



Uno de los autores conocidos y no conocidos por lo aficionados españoles es Yoshihiro Togashi. Es el creador de *YuYu Hakusho* y *Level E*, un manga que pronto veremos publicado en España. Este es su último trabajo, *Hunter x Hunter*, una historia más comercial mucho más cercana a la obra que le hizo popular que a *Level E*.

Porque si habéis visto *Level E* os daréis cuenta de que es un manga rarito, con un estilo al que estamos poco acostumbrados y que puede sorprender. Pero el caso es que con *Hunter* el autor probó con un término medio, hasta que fue evolucionando hacia algo más comercial. La historia está ambientada en un mundo fantástico poblado por las bestias más inverosímiles. Y como cualquier mundo de fantasía heroica que se precie, tiene su grupo de aventureros, en este caso un grupo de élite llamado los Cazadores. El protagonista es Gon, un chaval de 12 años cuyo sueño es ser Cazador, como su fallecido padre. Pero debe enfrentarse a la oposición de su madre, que no quiere perderle, y hacen una apuesta: hasta que Gon no pesque un determinado tipo de pez gigante, no firmará los papeles para que pueda presentarse al examen.

Gon tiene una voluntad de hierro, y acaba pescando el dichoso pez, por lo que su madre debe aceptar a regañadientes y firmar el consentimiento. Antes de partir va a despedirse de su original mascota, un Kitsuneguma, un monstruo horrible mezcla de zorro y oso. La historia es que cuando era pequeño estuvo a

# JESUS, (Shogakukan)

**por Eulália Dolz**

Todos nos podemos hacer una idea de lo que debe ser la vida de un mercenario. Una sucesión de situaciones de riesgo, tensión, y un cuerpo que reacciona ante cualquier amenaza. Pero hay que reconocer que es bastante más estresante que un trabajo de oficina, así que no debe sorprendernos que, si un mercenario llega vivo a cierta edad tenga ganas de retirarse. Pero, ¿es tan fácil?

Este manga, guionizado por Kyoichi Nanatsuki y dibujado por Yoshihide Fujiwara, nos habla de esto, de un mercenario que intenta llevar una vida normal. Jesus es un mercenario legendario que ha pasado años en las guerras continuas que se suceden en el continente africano. Pero ya no es operativo y ha llegado el momento de matarlo. Para ello, usan a Shingo Fujisawa, un profesor de instituto enfermo del corazón y sorprendentemente parecido a Jesus para que sus enemigos lo maten y el verdadero Jesus pueda suplantar al hombre muerto (que conste que Fujisawa estaba de acuerdo con el trato).

Así que tenemos a un ex-mercenario, recién salido de las guerrillas, en un instituto de secundaria de lo más normal. Ya que Fujisawa no tenía parientes cercanos, es difícil que puedan pillarlo por ese lado, de no ser porque sus reflejos no se han habituado a su nueva vida y reacciona ante cualquier sonido sospechoso, confundiendo el cierre de un estuche metálico con el sonido del seguro de un arma o una perforadora con una ametralladora. Además, es incapaz de ir sin un arma a la escuela, y debe dar bastantes explicaciones cuando se le cae delante de sus alumnos y algunos colegas o cuando una ráfaga de

*Jesus*, 1995©Koichi Nanatsuki, Yoshihide Fujiwara, Shogakukan

punto de morir a causa de una hembra de Kitsuneguma que protegía a su cría; en el último momento le salvó un Cazador, que después le riñó duramente porque había entrado en el territorio que había marcado la hembra y ahora el cachorro moriría. Avergonzado, Gon se hizo cargo del cachorrillo y atesoró una tarjeta que Kaito, su salvador, perdió.

Las pruebas de Cazador se celebran en el continente, y en el barco Gon conoce a otros dos aspirantes a Cazador, Leolio y Klapika. Deben colaborar con la tripulación para no naufragar, y el capitán lo reconoce como hijo de Jin, un chico que años atrás llevó al continente.

Ya en la ciudad ,deben superar un par de pruebas antes de llegar a su destino. La primera consiste en responder el enigma de una anciana (era, más que nada, una prueba de fe) y la segunda en "ayudar" o saber distinguir a una familia de zorros que intentó jugar con ellos (según las tradiciones japonesas, los zorros, así como los tanuki, tienen la capacidad de transformarse en lo que deseen).

Por fin llegan sanos y salvos al salón donde darán comienzo las pruebas, y conocen a algunos participantes que se han presentado varias veces. La primera selección consiste en correr una maratón, de unos 80 kilómetros, en la que muchos aspirantes caen. Nuestros tres amigos llegan sin problemas a la meta, aunque a Leolio le cuesta mucho.

La segunda prueba consiste en atravesar un bosque poblado de feroces criaturas, e intentar llegar vivos al otro lado...

Este manga se publica semanalmente en el *Shonen Jump* de Shueisha, y por lo visto no funciona del todo mal. También tienen una serie de televisión que pasó sin pena ni gloria por las televisiones japonesas. Es un manga normalito, sin muchas pretensiones, que entretiene, pero no es ninguna maravilla. Uno del montón.

viento levanta su gabardina y descubre el arsenal con el que va equipado.

Pero su vida dedicada a la enseñanza no es tan fácil, porque en su clase tiene a uno de los peores elementos del centro: Seiji Togawa, un estudiante muy problemático que le coge tírria al nuevo profesor e intenta averiguar por qué es tan paranoico en según que casos (eso de que se ponga a cubierto cuando oye una perforadora, por ejemplo). Por si fuera poco, el instituto ha sido escogido por una banda de yakuzas para esconder un alijo de drogas (en las pizarras, curiosamente), los pobres lo tienen difícil, porque no saben con quién se enfrentan.

Es un manga de acción y con situaciones humorísticas propiciadas por la paranoia de Jesus/Fujisawa, que no puede dejar completamente de lado su vida anterior. Togawa no para de poner palos en las ruedas de su profesor, pero descubre que no es una persona corriente cuando rescata a Mizutani, una profesora del centro muy amiga de Fujisawa que ha sido secuestrada por la yakuza en su intento de recuperar el alijo. Dentro de lo que cabe, la historia es realista, y el estilo gráfico de Fujiwara ayuda a dar una impresión de solidez. Si tenemos que compararlo con algún otro manga, el ejemplo que me viene a la cabeza es *Crying Freeman*, no sólo por la temática sino por el estilo gráfico y el gusto por la acción coherente. A pesar de ser un mercenario entrenado, uno de los mejores, Jesus es humano, y entre tantos mangas de acción irreal se agradece que al menos de vez en cuando caiga en tus manos uno de este tipo.

DAVID RAMÍREZ

# B3

- Bueno
- Bonito
- Barato

## ¿Qué más quieres?

Miniserie de 6 números
más un especial nº 0
250 ptas. - 24 pags.

DE VENTA EN LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

CAMALEÓN EDICIONES

DAVID RAMIREZ PRESENTA:

# MANGAJES DEL OFICIO

ASÍ ES

ASÍ SE DIBUJA

## HOY: JAIME RODRIGEZ

¿QUE **QUIÉN** ES ESE JIPIOSO DE **JAIME RODRÍGUEZ**? PUES CASI CON TODA SEGURIDAD SERÁ EL **EDITOR MANGA** DE **PLANETA** A PARTIR DEL **1 DE NOVIEMBRE**, SUSTITUYENDO A **ANA MARÍA MECA**. DIGO "CASI CON TODA SEGURIDAD" PORQUE ESTA ENTREVISTA ESTÁ HECHA 15 DÍAS **ANTES** Y PUEDE HABER **CAMBIOS** DE ÚLTIMA HORA.

DR FILES

DR

ESPEREMOS QUE NO.

O SEA, QUE A PARTIR DEL UNO SERÁS MI **JEFE**... ¿EL MANGA + CONTINUARÁ?

DE TÍ DEPENDE, MUCHACHO. DEPENDE DE CÓMO SALGA ESTA ENTREVISTA, MIRA.

GLUPS

HOY (15 DE OCTUBRE) HA SIDO TU **PRIMER DÍA** DE "PRÁCTICAS" EN PLANETA. ¿QUÉ TAL HA IDO?

HA SIDO INTERESANTE Y **AGOTADOR**. SON TANTAS LAS COSAS QUE HAY QUE APRENDER QUE ME DUELE MUCHO LA CABEZA. ANA MARÍA TAMBIÉN ESTÁ **AGOTADA**.

¿HAS DEJADO AGOTADA A ANA MARÍA?

OH. SÍ... Y NO, NO VOY A HACER NINGÚN CHISTE FACILÓN PORQUE ANA MARÍA ME CAE MUY BIEN. ES QUE LA JORNADA HA SIDO MUY **INTENSA**...

TENDRÁS **SÓLO** 15 DÍAS PARA APRENDERLO TODO. ¿NO ES UN POCO **PRECIPITADO**? Y MÁS PARA UNA EDITORIAL **SERIA** COMO PLANETA.

PSÉ, SE HAN DADO CUENTA DE QUE COGÍAN AL **MEJOR**... NO, EN SERIO, **SÍ** ES PRECIPITADO, Y SI ME HUBIERAN DADO UN MES O DOS TAMBIÉN. YO CREO QUE ANA MARÍA HA DEMOSTRADO SU **PROFESIONALIDAD**, LO QUE YO HE PODIDO VER EN UN SÓLO DÍA ES QUE TENÍA PREPARADA **MUCHÍSIMA** INFORMACIÓN PARA EL QUE LA SUSTITUYERA, FUERA QUIEN FUERA.

PERO ESO NO SIGNIFICA QUE **YO** VAYA A HACER UN TRABAJO **PERFECTO** DESDE **EL PRIMER DÍA**.

BUENO, NADIE NACE ENSEÑADO.

PELOTA.

UH... V-VEAMOS TU FICHA.

NOMBRE: JAIME RODRÍGUEZ MILÁN
EDAD: 27 AÑOS
NACIÓ EN: BILBAO
SIGNO DEL ZODIACO: ACUARIO
GRUPO SANGUÍNEO: A+ (¡POR FIN UNO QUE LO SABE!)
COMIDA FAVORITA: PIZZA
BEBIDA FAVORITA: VINO...ER...NO, ESPERA, TACHA ESO, TACHA ESO, EL AGUA, SÍ, EL AGUA...
COLONIA: ¿...EH?
LIBROS FAVORITOS: LOS PESAOS. AHORA PRECISAMENTE ESTOY LEYENDO A UN AUTOR JAPONÉS, KENZABURO OÉ, NOBEL DEL 94. ME ESTOY LEYENDO TODAS SUS OBRAS PORQUE SOY MUY OBSESIVO Y CUANDO ME GUSTA ALGO QUIERO TENERLO TODO.
MÚSICA: ME QUEDÉ EN LOS 70
LE MOLESTA QUE: LA GENTE SILBE MIENTRAS ÉL TRABAJA (AUNQUE ÉL LO HACE)

TÚ COMENZASTE A TRABAJAR MUY JOVEN EN UN DESPACHO DE TRADUCCIONES. DESPUÉS ESTUVISTE UN AÑO EN UNA AGENCIA DE ADUANAS Y LUEGO TRADUCÍAS COMO FREE-LANCE. TRADUCIR ES ALGO QUE LE GUSTARÍA SEGUIR HACIENDO PORQUE DISFRUTAS. TRADUCES DEL **FRANCÉS**, DEL **INGLÉS** Y A VECES DEL **ALEMÁN**. INCLUSO HAS HECHO ALGO CON EL **ITALIANO**. HAS TRADUCIDO, POR EJEMPLO, MANGAS PARA GLENAT...

¿ME TOCA HABLAR YA?

ER... PARA GLENAT HAS TRADUCIDO **IKKYU**, **RAIKA** Y EL PRIMER TOMO DE **BLACK JACK**. PERO TU FAVORITO FUE **SAILOR MOON** CON DIFERENCIA.

CLARO. SAILOR MOON A MÍ ME VUELVE **LOCO**, EL DESARROLLO DE LOS PERSONAJES ES **INTELIGENTE**, **PAUSADO**, ESO SÍ, LA HISTORIA DIGAMOS QUE FLUYE, FLUYE, MIRA, YO HE TRADUCIDO NOSÉCUANTOS TOMOS, HE LEÍDO NUEVE O DIEZ, Y TODAVÍA NO SÉ DE QUÉ VA.

ejem!

DE TODAS MANERAS, YA QUE ERA MI TRABAJO LE PUSE TODA LA **PROFESIONALIDAD** QUE PUDE, A PARTIR DEL MOMENTO EN QUE YO EMPECÉ FUE CUANDO SE SISTEMATIZÓ EL QUE LOS NOMBRES COINCIDIERAN DE TOMO A TOMO, POR EJEMPLO. ESO SÍ, QUIEN ME AYUDABA A PULIR DETALLES ERA **JAVIER ESCAJEDO**, ARTICULISTA DE NEKO Y AUTÉNTICO **FAN** DE LA SERIE.

TENGO ENTENDIDO QUE ESAS TRADUCCIONES PARA GLENAT LAS HACES A PARTIR DE LA EDICIÓN **FRANCESA**. ¿NO SE PIERDE UN POCO AL TRADUCIR **DOS VECES**, DEL JAPONÉS AL FRANCÉS, Y LUEGO AL CASTELLANO?

SÍ, COMO TRADUCTOR SOY PARTIDARIO (AUNQUE SI LEEN ESTO EN GLENAT ME MATARÁN ) DE LA TRADUCCIÓN **DIRECTA** DEL IDIOMA **ORIGINAL**, PERO... POR OTRO LADO, EN EL CASO DE IKKYU, Y AUNQUE LOS TRADUCTORES FRANCESES SUELEN SER MALOS DE COJONES, SE NOTA QUE EL TRADUCTOR TENÍA BASTANTES CONOCIMIENTOS SOBRE **CULTURA** E **HISTORIA** JAPONESAS, MUCHO MÁS QUE YO. ASÍ QUE LA EDICIÓN ESPAÑOLA HA **MEJORADO** POR PARTIR DE UNA BUENA TRADUCCIÓN FRANCESA.

RETOMANDO LA HISTORIA DE TU VIDA... TÚ ESTUVISTE TRABAJANDO DE **DEPENDIENTE** EN UNA **LIBRERÍA ESPECIALIZADA**, **COSMIC ALIEN**. ¿TIENES ALGUNA **ANÉCDOTA** DIVERTIDA? ¿PUEDES COMENTARNOS TU TRATO CON LOS OTAKUS?

DIOS MÍO, HAY **DE TODO**. SIMPATIQUÍSIMOS, INTELIGENTES, TARUGOS Y FANÁTICOS.

EN CUANTO A ANÉCDOTAS...ME VIENE UN CHICO Y ME PREGUNTA SI TENGO **RAMIS**, DIGO QUE SÍ, ME PREGUNTA EL PRECIO, LE DIGO QUE **150**, DICE "¿Y DE **100** NO TENÉIS?", Y YO LE CONTESTO, SÍ, SON AQUELLAS Y ÉL VA Y DICE: "AH. ¿Y **CUÁNTO** VALEN?"

Y DRAGON BALL ES UNA MINA DE ANÉCDOTAS: VIENEN Y ME PREGUNTAN SI TENGO TEBEOS DE DRAGON BALL **ADELANTADOS**, YO DIGO "¿QUÉ ENTIENDES TÚ POR ADELANTADOS?", "LOS QUE TODAVÍA **NO** HAN SALIDO", "BUENO, VAYAMOS POR PARTES, SI NO HAN SALIDO, **¡NO HAN SALIDO!**. Y POR LO TANTO **NO** LOS TENGO. ¿LOS QUIERES EN JAPONÉS?", "NO, NO, EN CASTELLANO", "PUES LO QUE TENGO ES LA NOVEDAD, EL **ADELANTADO** SALDRÁ EL MES QUE VIENE", Y ENTONCES CONTESTAN "PUES EN OTRAS TIENDAS **YA** LO TIENEN...". ESTO ME PASÓ MUCHAS VECES Y AÚN **NO ENTIENDO** QUÉ QUERÍAN DECIR ESOS CHAVALES...

¿ES VERDAD QUE IMITAS A **JOAQUÍN CORTÉS** HACIENDO ZAPATEADOS, PERO CON LAS **RODILLAS**?

¿QUIÉN TE HA DICHO ESO? ¿ES MENTIRA!?

... VAYAMOS A PUBLICIDAD

A PARTIR DE NOVIEMBRE... ¡LOS MANGAS DE GLENAT LOS TARDUCE EL EDITOR DE PLANETA!

RAIKA LOS DIOSES NOS HAN ESCUCHADO...

¡POR FIN PUBLICAN MARMALA DE BOY!

MOLA MAS BASTARD... ¡Nº 19 YA A LA VENTA!

DESPUÉS DE LO DE COSMIC ALIEN ENTRASTE EN CAMALEÓN COMO REDACTOR, CORRECTOR, LAVALETRINAS Y SOBRE TODO COMO COORDINADOR DE UNA REVISTA SOBRE COMIC EN GENERAL, EL **SLUMBERLAND**, AUNQUE SE LE PODRÍA ACHACAR QUE DEJABA UN POCO DE LADO EL MANGA...

BUENO, EN EL NÚMERO DE MI **DESPEDIDA**, EL DE HACE TRES MESES, LLEVA UNA MARAVILLOSA PORTADA DE **ASTROBOY**...

PERO BUENO, ES QUE LA PROPORCIÓN DE MANGA QUE SE PUBLICA AQUÍ ES MUY **INFERIOR** A LA DE OTRO TIPO DE TEBEOS. SI EL SLUMBERLAND INTENTA REFLEJAR LA REALIDAD DEL MERCADO, CON 3-4 PORTADAS EN DOS AÑOS LA PROPORCIÓN **SE MANTIENE**. Y A LA HORA DE HACER RESEÑAS Y TEXTOS CRÍTICOS INTENTABA SELECCIONAR LO QUE YO CONSIDERABA **MEJOR** DEL MERCADO, Y A MÍ, LE PIQUE A QUIEN LE PIQUE, **NO** ME GUSTA LA MAYORÍA DE LOS MANGAS QUE SE PUBLICAN EN NUESTRO PAÍS.

ADEMÁS, EN CAMALEÓN YA TIENEN UNA REVISTA ESPECIALIZADA EN MANGA: **NEKO**.

SÍ... A LOS QUE LEAN ESTO LES SONARÁ...

Y COMO NEKO HAY SOPOCIENTAS MÁS, Y COMO YO TAMPOCO SOY UN EXPERTO EN EL TEMA PUES... Y LOS OTAKUS NO LEEN SLUMBERLAND. EL MANGA SE HA AUTOMARGINALIZADO. APARTE DE QUE LA INDUSTRIA LO HA MARGINALIZADO, EL PROPIO "LECTOR MANGA" SÓLO LEE REVISTAS SOBRE MANGA, NO SOBRE COMIC, LEE NEKO, KAME O MANGAZONE...

¡ESAS NO, QUE NO COLABORO!

PERO... ¿NO CREES QUE ES UNA SERPIENTE QUE SE MUERDE LA COLA? POR EJEMPLO, **FICOMIC** CREA EL **SALÓN DEL MANGA** Y CON ESA EXCUSA NO TRATA O TOCA TANTO EL TEMA DEL MANGA EN EL **SALÓN** "OFICIAL", EL DE MAYO.

ES MÁS, YA QUE TENGO LA OPORTUNIDAD VOY A DECIRLO: LA OBRA QUE DEBERÍA GANAR EL PREMIO A LA **MEJOR OBRA** EN EL SALÓN DEL 99 ES INDISCUTIBLEMENTE **IKKYU**. PERO **ES UN MANGA** Y POR LO TANTO **NO** VA A GANAR ESE PREMIO.

¿SÓLO POR ESO?

YO CREO QUE SÓLO POR **ESO**... Y PORQUE HAY MUCHA GENTE QUE **NO LA HA LEÍDO** PARA **VOTARLA**, LOS PROFESIONALES HAN DE HABERLA LEÍDO, CLARO.

BUENO, LAS OBRAS QUE SUELEN GANAR TAMPOCO ES QUE SEAN ÉXITOS DE VENTAS...

NI ÉXITOS DE VENTAS NI A OTRO NIVEL, MUCHAS VECES...

¿Y TÚ? ¿SERÁS CAPAZ DE EDITAR **ÉXITOS DE VENTAS**? UN EDITOR NO DEBE PUBLICAR LO QUE LE **GUSTA** SINO LO QUE CREE QUE VA A **VENDER**. ¿LO VES FÁCIL?

BUENO... EL **80%** DE LAS DECISIONES SOBRE MANGA TOMADAS POR LAS EDITORIALES EN ESTE PAÍS HAN SIDO **ERRÓNEAS** ECONÓMICAMENTE HABLANDO. POR LO TANTO... YO NO PUEDO HACERLO **PEOR**.

...

YA TENDRÁS ALGUNAS IDEAS ACERCA DE CÓMO EDITAR. ¿QUÉ OPINAS DE LA EDICIÓN EN SENTIDO DE LECTURA **ORIENTAL**?

YO PREFIERO UNA EDICIÓN **OCCIDENTALIZADA**, AUNQUE AL INVERTIR LOS FOTOLITOS LOS PROTAGONISTAS SE VUELVAN ZURDOS O SE TENGAN QUE RETOCAR CIERTOS SÍMBOLOS. ESTAMOS EN UN MEDIO **VISUAL**, PARTE DE LA TRADUCCIÓN ES LA **LECTURA**. LOS JAPONESES PUEDEN DECIR "OH, ES QUE EL AUTOR LO HA HECHO ASÍ". VALE, Y TAMBIÉN LO HA ESCRITO EN **JAPONÉS**. ¿LO **PUBLICAMOS** EN JAPONÉS, POR ESO? NO. SE **TRADUCE**. Y EL SENTIDO DE LECTURA **TAMBIÉN** SE HA DE "TRADUCIR".

¿PREFIERES LAS ONOMATOPEYAS **TRADUCIDAS**, O DEJADAS EN **JAPONÉS** PARA ABARATAR COSTES (TE AHORRAS AL GRAFISTA)?

YO CREO QUE, A PRIORI, SI NO FORMAN UNA PARTE IMPORTANTE DE LA NARRACIÓN SE PUEDEN DEJAR SIN TRADUCIR. PERO **PREFIERO** QUE SE **TRADUZCAN**. ANA MARÍA, DURANTE SU ESTANCIA EN PLANETA, HA MEJORADO MUCHO ESE ASPECTO (ENTRE OTROS).

¿QUÉ **FORMATO** CONSIDERAS EL **IDEAL**?

TOMO. PUEDO ACEPTAR UN "MEDIO-TOMO". PERO VAYA, ENTIENDO EL FORMATO COMIC-BOOK TIPO RANMA. MUCHO OTAKUS SON **MUY JÓVENES** Y TIENEN UN PODER ADQUISITIVO **BAJO**. LA HISTORIA TAMBIÉN CONDICIONA EL TIPO DE FORMATO.

¿MANGA FAVORITO?

**IKKYU** LE DA CIEN PATADAS A MUCHOS LIBROS QUE SE PRETENDEN SERIOS. TAMBIÉN ME GUSTA TODO LO DE **TEZUKA**.

¿ANIME FAVORITO?

NO ME SUELE GUSTAR EL ANIME Y NO HE VISTO GRAN COSA, DE GHIBLI SÓLO VI **PORCO ROSSO** Y ME ABURRIÓ HASTA LA MUERTE. A VER QUÉ TAL **MONONOKE HIME**.

POS BUENO CHICOS, ÉSTE ES EL NUEVO EDITOR MANGA DE PLANETA.

QUE DIOS NOS COJA CONFESADOS.

Y DENTRO DE DOS MESES... ¡**CARLOS JAVIER OLIVARES**, EL MANGAKA LEGIONARIO!

CONTRATO DAVID RAMTREZ

# ¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!

-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 100 modelos de figuras de resina y vinilo.

# CHUNICHI COMICS

## LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS

Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11

Para cualquier información o catálogo de venta por correo dirigirse a esta página web: WWW.cambrescat.es/chunichi

# ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA

## DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO

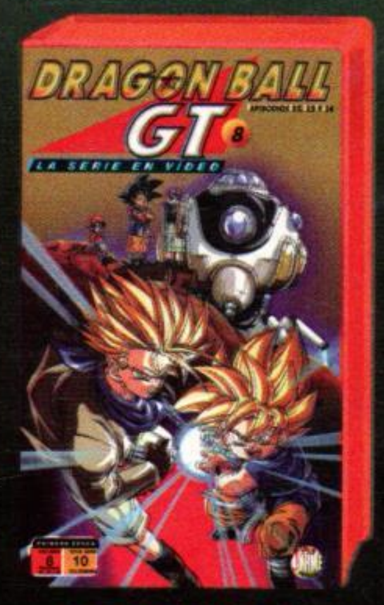
¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!

**Gokuh, Pan y Trunks están a punto de enfrentarse al peor enemigo que han conocido...**

Ya disponibles

Dragon Ball GT 1 · Dragon Ball GT 2 · Dragon Ball GT 3 · Dragon Ball GT 4

Dragon Ball GT 5 · Dragon Ball GT 6 · Dragon Ball GT 7



Dragon Ball GT 8
a la venta
el 4 de Noviembre

Dragon Ball GT 9
a la venta
el 25 de Noviembre

¡RESÉRVALAS YA!

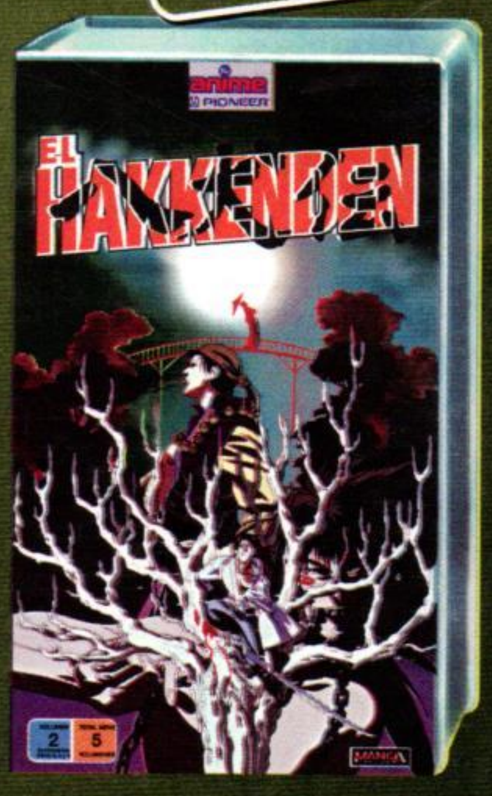
www.mangafilms.es/dragonballGT

© 1996 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION

Valdeman / Original i Còpia

## EL HAKKENDEN

Estreno en vídeo el 4 de noviembre



**Continúa la leyenda de los perros guerreros...**

Ya disponible

## PHANTOM QUEST II

Estreno en vídeo el 25 de noviembre

**Nuevos misterios para la famosa agencia de investigación paranormal**

Ya disponible

anime PIONEER · Fox ANIME VIDEO

ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS

MANGA FILMS

MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es

# MOSHI MOSHI

Hola mortales, bienvenidos a este número salonero... si es que hemos llegado a tiempo, claro. Me libré de la mutilación de mis dedos del número anterior mediante una brillante jugada de astucia, consistente en poner las manos encima del LD de *Brain Powerd* y retándoles a que se atrevieran a mancharlo con mi divina sangre ácida. Gracias a eso he podido teclear las siguientes respuestas a vuestras cartas.

**ISAAC GÓMEZ** (Sevilla)

Hola Isaac, siento (en realidad no lo siento, es una forma de hablar, tú ya me entiendes) no haberte contestado antes. Ya sé que esto de los exámenes es peor que una enfermedad y que pocas cosas hay que te aparten tanto de tus aficiones (incluido leer manga). Lo ideal sería tener algunas asignaturas sobre manga, así podrías leerlo a la vez que estás estudiando... aunque no veo muy factible que pongan el manga en ningún plan de estudio...

Me alegro de que te hayan gustado los últimos números de *Neko*, con esa intención lo hacemos. No es una revista pensada para que cada cual lea la parte que le gusta y deje lo demás, sino que la idea es que todo el mundo se la lea enterita. La cuestión de las noticias sobre *Dragon Ball* ya ha sido comentada otras veces, pero vamos, tienes que pensar que, aunque a ti no te guste, hay mucha gente a la que sí... y *Neko* es una revista para todos.

Tranquilo, que ya felicitaré a Ester Lecina de tu parte... a ver, apuntando saludo número 432.789 para Esther... El artículo que comentas de la LCM sobre el "affair" que sucedió en el salón pasado entre algunos miembros del Estudio Inu y algunos aficionados que hicieron una sentada... sí, claro que sé de qué se trata, lo vi en persona. Creo que este mundillo del manga es muy pequeño, aunque no nos lo parezca a veces, somos muy poca gente y es una soberana estupidez estar picados los unos con los otros... aunque los humanos sois dados a cometer soberanas estupideces muy a menudo.

**AMANDA VICENT** (C/ Madre Vedruna nº 2, 7º 13ª, 12005 Castelló)

¡Hey Amanda! (no es que nos conozcamos personalmente, es sólo por saludarla igual que ella a mi). No es muy frecuente recibir cartas en la lengua autóctona de cada comunidad, pero la verdad es que tu catalán-valenciano

Agustin Garcia

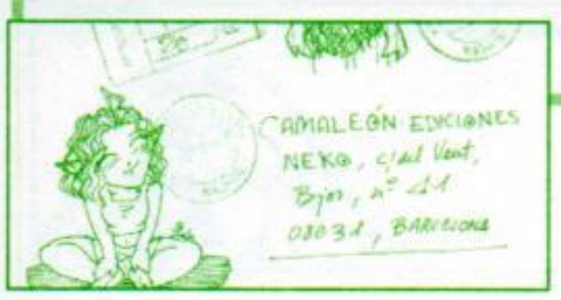
Adriana Noya

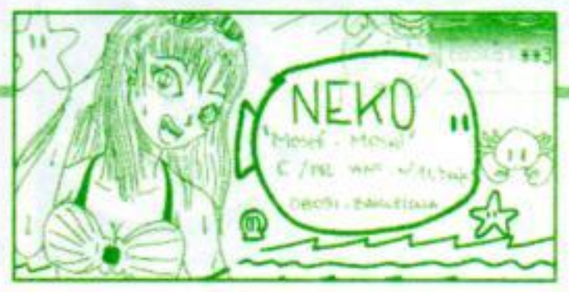
Cristian Estevez

Antonio Gallego

Amanda Vicent

Alverto Milan



# CHILD

GIRÓ

Dac

Dac

David Martins

(espero no meterme en polémicas lingüísticas) me ha gustado mucho y se entiende perfectamente. (Nota: podéis escribir en la lengua de vuestra comunidad si queréis... bueno, en vasco no por favor, que tendríamos que buscar un traductor).

Amanda, entiendo tu problema con que no encuentres gente a la que le gusta el manga. Y lo que te dicen en el instituto de que "si sigues con el rollo del manga no encontrarás amigos" es una patraña como una casa. Muchos de mis amigos humanos actuales los tengo gracias al manga, pues es algo que tenemos en común y fue lo que nos hizo poner en contacto. Nunca sientas vergüenza de aquello que te gusta, y si algunas personas son tan estúpidas de no entenderlo, no merecen tu amistad... es más, ves diciéndome sus nombres y direcciones que envío unos cuantos tornaditos para Castellón que les van a enseñar lo que es bueno... Me temo que un salón de cómic o del manga en la Comunidad Valenciana, de momento no se tiene previsto, pero realmente Madrid y Barcelona no están tan lejos... te lo digo yo. Coges un autobús y en unas 4 horas llegas... y tienes ida y vuelta por menos de 4.000 pesetas.

Libros de ilustraciones de *Record of the Lodoss Wars* sé que hay varios. Concretamente uno dorado y otro plateado que son muy difíciles de encontrar (por lo menos para mi) y luego está el *Phantasien*, de Nobuteru Yuuki, que es una maravilla y es fácil encontrarlo en España. Y el mejor remedio contra la escasez de librerías especializadas es... comprar por correo, de verdad. Es más fácil de lo que parece.

Amanda quiere que alguien le escriba. O sea que ya sabéis todos lo que os toca hacer.

**MAX** (C/ Padre Claret nº 211, 1º 1ª, 08041 Barcelona)

Max es un hombre gato del 7º sistema solar (¡hombre! Digoooo... ¡gato! No serás familia de Pachún, ¿verdad?) y comenta que se cartea con todos aquellos que ponen su dirección en el *Moshi Moshi*. En este momento debería estar escribiendo a Amanda...

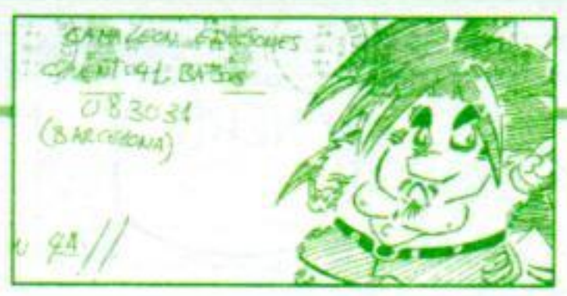
También se declara admirador ferviente de Esther Lecina y desea mandarle un saludo. Espera que apunte... 432.790 para Esther.

Tu duda en la elección de estudios (entre Informática y Bellas Artes) no es cosa que te la pueda solucionar yo.

Arual

Arual

Eva RR Rivera



Genma Matinez

Helena Montes

Isak Gomez

Jesus Ruiz

Imagina que te doy un consejo... ¡y se te ocurre seguirlo! No, no, ni loco. Busca la respuesta en tu interior, pequeño gato, y... no, ese bisturí no te hará falta para buscar la respuesta en tu interior. Mira que a veces sois literales...

La cinta de *Vampire Hunter D* salió en España hace siglos bajo el sello de Chiqui Vídeo, bastante antes del boom del manga y el anime. No hace mucho que fue reeditada, así que no debería ser difícil de encontrar.

**TANIA NAVAS** (Madrid)

Una otaku que escribe feliz por haber superado las pruebas para Bellas Artes. ¡Son una plaga! Yo tengo la duda de si se han aficionado al manga porque ya lestiraba el arte o si se han metido en Bellas Artes para ser dibujantes de manga. En el caso de que la segunda opción sea la correcta, en unos años va a haber una gran cantidad de dibujantes salidos de Bellas Artes.

Tienes toda la razón del mundo al estar contenta de que *RG Veda* haya salido enterita. Es algo que no ocurre muy a menudo en este país. Quizás si desde un principio todo lo de Clamp se hubiera editado en tomos no hubiéramos tenido que lamentar los cierres de *X* y *Tokyo Babylon*.

Que *Dragon Ball GT* esta siendo requete exprimido en este país es algo bastante evidente. Aunque estoy seguro que todavía lo podrían exprimir más, pero no seamos cenizos...

Yo también espero que los autores españoles acaben recibiendo toda la consideración que merecen, tanto los ya "consagrados" como lo que ahora empiezan. Ánimo con el fanzine que estáis haciendo tú y tus amigos y ya nos mandaréis un ejemplar cuando lo tengáis hecho. A ver si nos vemos en el Salón.

José Álvarez

Kerman Ceriño

Laura Pérez

# SAILOR MACARENA

## LOLA & RUTH

# ALEX Y CRISTINA

Por Guillermo March ©

Laura Pacheco

Laura Pacheco

Laura Pacheco

**KERMAN CERVIÑO** (C/Campicho nº 5, 2º derecha, 20110 San Sebastián, Guipuzcoa)

Como puedes ver no sólo me digno a publicarte la carta, sino que te contesto y todo, para que luego digas.

Veo que eres otro fan de Clamp un poco frustrado por los cierres de *X* y *Tokyo Babylon*. *X* la puedes encontrar en un idioma legible (francés e inglés) con bastante facilidad. No es que las ediciones americanas de los mangas sean mucho más difíciles de conseguir, lo que pasa es que valen una pasta considerable. *Renka* no está nada mal, como tú mismo comentas, aunque en mi opinión fue una metedura de pata bastante grande invertir el orden de lectura de una historia de samuráis... y más aún cuando el protagonista tiene una mano mecánica... y esimportante el hecho de que es la derecha. Curiosamente, en Japón, para usar la katana siempre se hace con la mano derecha, aunque el espadachín sea zurdo. Renka suele usar la izquierda.

Creo que la peli "de Shirow" que comentas que ha salido en USA es *Landlock*, que cuenta con diseño de personajes de Shirow, pero no se basa en ningún manga suyo. La verdad es que lo más que puedo decir de esta peli es que no está mal, pero no es ninguna maravilla, la verdad.

Kerman quiere que le escriban "otakus con ganas de marcha". Así que los que seáis marchosos: papel, boli y a ello.

**EVA RODRÍGUEZ y ADRIANA NOYA** (Santiago de Compostela)

Las cartas a dúo son, normalmente, paranoicas e idas de la perola. La de estas dos otakus no es una excepción, sino más bien al contrario. Después de la presentación y del peloteo (¿por qué dijisteis que era de mentira? ¡con lo bien que os había quedado!) pasan a las preguntas. Vamos a ver: en España puedes encontrar varios libros de ilustraciones de *Evangelion*, pero sólo se ha editado el *Evangelion 100% Newtype* en español. Lo de los vídeos de *Video Girl Ai*... según dicen, lo que no puede ser no puede ser y además es imposible... que traducido viene a significar que los japoneses piden mucho dinero. Para encontrar CDs con música de anime lo mejor es ir a una librería especializada, aunque no sé yo si en La Coruña hay muchas...

¿Conseguir figuras de resina a precios que no sean astronómicos? Espera que me acabe de reír... bueno, depende de lo que consideres tú un precio astronómico, pero lo que es yo, con mi sueldo de correero, calculo que ahorrando durante 423 años...

Si queréis libros de ilustraciones interesantes y os gusta Urushihara pues

Misuki

Noelia Oblanca

Raul Fernandez

Tania Navas

Tania Navas

Vanessa García

nada mejor que el *Venus*, los libros de *Langrisser* y el *Cellworks*. Decís que Urushihara dibuja unos ojos muy expresivos... ¿ojos? Es curioso, nunca me había fijado en los ojos... Otros art-books interesantes son el *Intron Depot* (Shirow), el *Phantasien* (Nobuteru Yuuki), el *Air* y el *Pulsation* (Patlabor, Akemi Takada), el *Tsukasa Hojo Illustrations*, el *Hydrogen* y el *Eternal* (Kenji Tsuruta), el *Bastard Guardress* (Hagiwara), el *Alpha* (Yoshiyuki Sadamoto), etc... buff hay muchísimos más, sólo he dicho algunos de mis preferidos.

**ANA AYANAMI TORRES** (C/ Felix Rodríguez de la Fuente nº 17, 2º A, 28110 Algete)

Puedes estar segura de que estaré en el Salón del Manga y el Anime de este año. Lo que ya será más difícil es que consigas reconocerme y/o encontrarme... y no porque vaya de incógnito, pues llevaré mi nombre en la frente y en la espalda, lo que pasa es que voy de acá para allá para que mis millones de fans no se apelotonen y me achuchen como a David Ramírez. ¿Mi edad? Esteeee... ¿te vale con que te diga que yo ya existía antes de que se inventara esto de los años? En todo caso no parezco demasiado viejo (creo).

Aprender japonés es bastante difícil, y no creo que con un diccionario se pueda hacer gran cosa, la verdad. En todo caso hay bastantes diccionarios de kanjis muy buenos, aunque son un poco difíciles de encontrar. Ana quiere que le escriban y que llenen su buzón de cartas, así que ya sabéis qué toca hacer.

Por este mes ya hay suficiente. Sólo os quería decir una cosilla: ¿Os habéis fijado que parece que los organizadores de eventos del mundillo no se coordinan demasiado? Pues apenas nos haya pasado la resaca de este salón... ¡tendremos otro en Madrid! ¿Podremos con los dos? Yo no lo sé, pero como suele decirse: don't worry, be an otaku.

Eva rr Rivera

Yolanda Talens

MANGA GIRL POWER II

# LA TIRA DE LECTORES

# NO ESTAMOS SOLOS

**DIMENSIÓN N, FREAK** one-shot, 28 páginas, 150 ptas, tamaño cuartilla. Blanco y negro con portada azul. Contacto y pedidos a Kamikaze Studio (nada que ver conmigo, ¿eh?) C/ Pintor Sorolla 31. 08232 Viladecavallas (Barcelona).

Este fanzine salido de las páginas de *¡Hola! Ke Tal?* "El gran fanzine sin igualt" (que ya comenté hace unos números) contiene un cómic muy divertido de Dani Zarzuelo que cuenta las aventuras de dos jóvenes cadetes muy guapas del Cuerpo de Control Dimensional. El dibujo es muy resultón y gracioso y lahistoria es divertida ¿qué más se le puede pedir? Vale, sí, que sea más largo.

En todo caso es muy agradable ver que los jóvenes dibujantes aficionados que hay en España quieren mostrar su trabajo y, como dicen en este mismo fanzine, tanto Pacheco como Byrne o Miller empezaron dibujando en fanzines.

**FAYIN,** 48 páginas, 100 ptas, tamaño cuartilla. Blanco y negro con una portada rosa y amarilla de lo más rara. Contacto y pedidos: FAYIN C/ Salvador Espriu, nº 3 08328 Alella (Barcelona).

Un fanzine de cómics de temáticas y estilos muy diversos. Desde *El que corta las cabezas, Muerte Blanca* y *El alma en la máquina* más serios y de estilo más realista hasta *Una de robots, Una de insectos* o *Ninja Mission* en estilo caricaturesco y humorístico. El fanzine también incluye una pequeña galería de ilustraciones propias muy curradas. La verdad es que merece mucho la pena hacerse con un *Fayin.*

# LA TIRA DE LECTORES

**MOKONA** nº1, 40 páginas, 150 ptas, tamaño DINA4, Blanco y negro. Contacto y pedidos: Mokona, Fco. Javier Cumplido, C/ Liszt nº 10, entlo. 2ª escalera izquierda, 08923 Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona). Fanzine centrado exclusivamente en el shojo y principalmente en las Clamp. Incluye una mini-bibliografía de las Clamp, un artículo sobre *Card Captor Sakura*, uno de *Tokyo Babylon*, uno sobre los "malos" de Clamp, otro sobre *Zetsuai y Bronze*, una reseña del libro de Camaleón *Las Chicas son Guerreras* y 16 páginas del manga *Clamp Gakuen Tanteidan* inédito en España. Y más cosas. Los artículos están bien documentados y son interesantes. Se nota que quien ha hecho este fanzine es un Clamp-fan total.

**HISTORIAS DE TOKYO** nº1, 58 páginas, 300 ptas, tamaño DINA4, Blanco y negro con portada de papel vegetal muy chula. Contacto y pedidos: "Historias de Tokyo" C/ Sierra de Mariola nº 6, 6º 3ª, 12006 Castellón.
En este fanzine podemos encontrar el manga de *Tokyo Babylon* (cielos, ¿hay una Clamp-plaga?) traducido a partir del tomo 5, un artículo sobre *Alita*, otro de *Wish*, mangas de creación propia (*Heaven*, *Aquel columpio mentiroso* y la verdadera historia de Vegeta), una reseña del artbook *Tir na Sorcha* de Akemi Takada y muchas cosas más. Todo amenizado con mucho buen humor, desmadre y muchas ganas de hacer un fanzine divertido y entretenido. Por cierto que podréis encontrar a chicas que mandan montones de dibujos al encarte: Silvia Raga, Yolanda Talens (Yotafu) y Arual. ¡Espero el nº 2 para ya!

# SAILOR MACARENA

SPECIAL TV'S HISTORY

¿ES ESO CIERTO?.

MUUUU!!!!, ¡SI!. EL ALCALDE QUIERE QUE SAILOR MACARENA SALGA EN UN PROGRAMA DE TV DANDO CONSEJOS A LOS NIÑOS.

¡¡MUU!!

OSBORNE

¡¡MUU!!

¡¡MUU!!

¡ QUÉ ILUSIÓN !
¡ YO EN LA TELE !

!!!

.....Y APROVECHO PARA SALUDAR.

A MI PAPA Y A MAMA QUE ME ESTÁN VIENDO.

¡¿ HABÉIS OÍDO ?!

SIX VA A SALIR EN LA TELEVISIÓN.

¿CÓMO?

¿AH, SI?

¿HNNN?

¡¡ EL PROGRAMA ES PARA SAILOR MACARENA !!

¡¡PERO SI SOIS LA MISMA!!

¿PODEMOS IR?

¡¡QUE SUERTE!!

¡BLA!

¡BLA!

¡BLA!

¡BLA!

EH

YO... YO NO SOY SAILOR MACARENA.

¡NIÑOS!, ¡COMER FRUTAS VERDURAS Y TORTILLA DE PATATAS!.

JE!, JE! ¡QUE MONA ESTOY!.

¡¡¡ACCIÓN!!!

TA CHAN!!

SAILOR MACARENA SIN EL SEÑOR DE LA MONTERA ES COMO LAS ACEITUNAS SIN RELLENO.

ME HA COSTADO TANTO LIBRARME DE ELLOS ¡¡QUE LLEGO TAARDEE!!.

¿Y LOS CHICOS MALOS, QUÉ? ABAJO LA DISCRIMINACIÓN

¡ADEMÁS SOMOS HUY GUAPOS!

SOY LÁZARO

FRIKI MAN

KUJAKU

PUES SI SE APUNTA TODA ESTA PEÑA, NOSOTRAS NO VAMOS A SER MENOS.

¡ADEMÁS TAMBIÉN SOMOS HUYGUAPAS!

¡CHICOS ES AQUÍ!.

EO!!

YUJU!! HEY!!

LÁZARO

Y YO TAMBIÉN QUE CRUZ!!!

OSBORNE

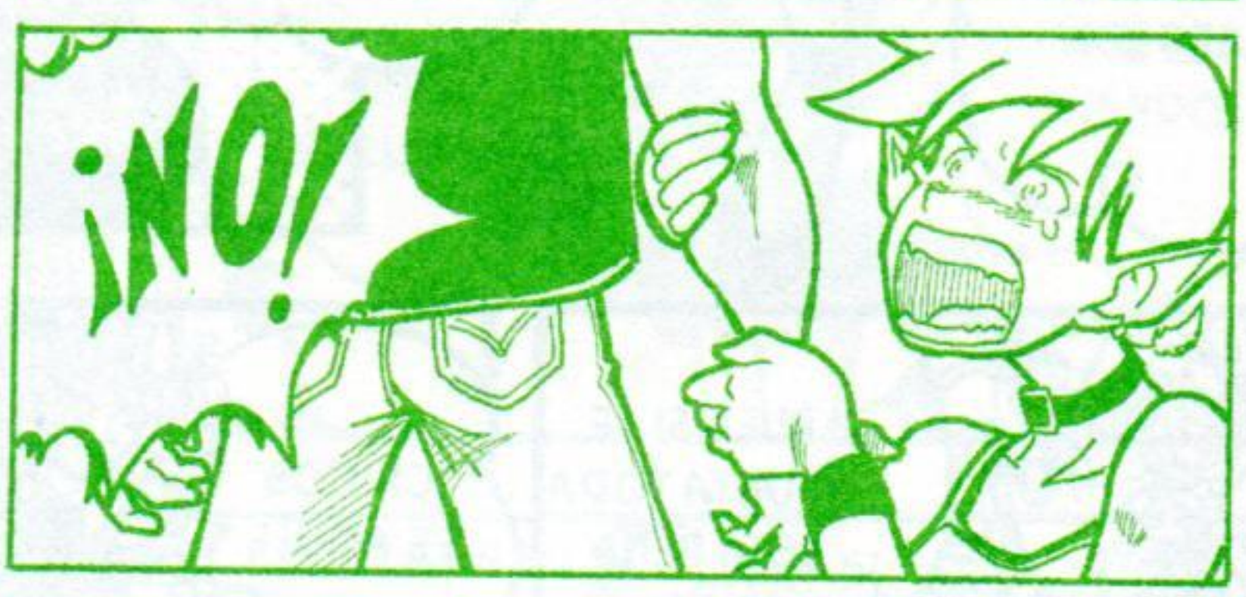
¡ BUUAAA !

¡¡¡¡YO QUERÍA SALIR EN LA TELE!!!!

NEKO-CHAN AND BLACKIE

# RAMSÉS

GUIÓN, DIBUJOS Y ENTINTADO:
ESTER LECINA



¡¿JAIME?!

TAP TAP

¡¿QUÉ?! ¡¿QUIEN...?!

W.C.

...

¿TÚ SABES DONDE ESTÁ RAMSÉS?

ESCONDIDO Y CAGADO DE MIEDO. SEGURO.

NEG*

*SUSTO

MIENTRAS...

KOME MAS

A VER EL CARNE'

SI, YA

ME LO HE DEJADO EN CASA

!?

¡¡SUSH IT!!

Y SSS... SI.... AHORA... ME DASS UNN B-BOLA DE FUEGO SSS... SSIN PAJITA

...

KOME MAS

# AKMI-AKMA (ARANA)

By: Ruth Fernández & Laia Codina (Len)

RESUMEN (última entrega): El pobre Galtz no para de llevarse sorpresas. Después de haber salido por primera vez con la maravillosa y estupenda Xora Garria, descubre a la salida de un cine como ésta se la está pegando con otro. Aún así, Galtz no se da por vencido y sigue intentándolo.

Y ASÍ FUE, TODOS LOS VIERNES DE AQUEL INVIERNO SALÍ CON XORA. LA DEJABA EN SU CASA A LAS OCHO EN PUNTO, Y LUEGO ME QUEDABA ESPIANDO SU PUERTA.

INVARIABLEMENTE ALGÚN TÍO BUENO PASABA A RECOGERLA Y YA ENTRADA LA NOCHE, ELLA LO LLEVABA A SU HABITACIÓN.

NO PODÍA ENTENDERLO, YO SABÍA QUE ME AMABA, QUE CONMIGO ERA FELIZ.

ME BASTABA MIRARME EN SUS OJOS PARA CONFIRMARLO. NUNCA LA VI SONREÍR A NINGUNO DE AQUELLOS TIPOS.

Y SUS BESOS ERAN FRÍOS, NO TENÍAN EL FUEGO DE LOS QUE ME DABA A MÍ. ENTONCES, ¿POR QUÉ ME TORTURABA ASÍ?

Len '98

XORA, HOY SERÉ YO QUIEN SUBA A TU HABITACIÓN.

NO.

¿POR QUÉ ME HACES ESTO? ¿QUÉ TE DAN ESOS HOMBRES QUE YO NO PUEDA DARTE? XORA, YO TE QUIERO...

YO... LOS NECESITO... NO PUEDO VIVIR SIN..

¡XORA, ESTÁS ENFERMA! ¡PODEMOS ARREGLARLO!

NO DIGAS QUE NO ME QUIERES, YA NO PUEDES ENGAÑARME

GALTZ, NO LO ENTIENDES, YO NO PUEDO AMAR...

NO, JUNTOS PODREMOS SUPERARLO TODO. CONFÍA EN MI.

¿TE QUEDARÍAS CONMIGO... ¿PARA SIEMPRE?

POR SUPUESTO QUE SÍ.

LAS PROMESAS QUE HACEN LOS HOMBRES DURANTE LA NOCHE SE DESVANECEN ANTE LA LUZ DEL SOL.

XORA, ¿QUÉ ES ESE OLOR?

SOIS CRIATURAS DE CORTA VIDA QUE SÓLO SIRVEN DE ALIMENTO...

PERO TÚ ERES DISTINTO Y, TE QUEDARÁS CONMIGO.

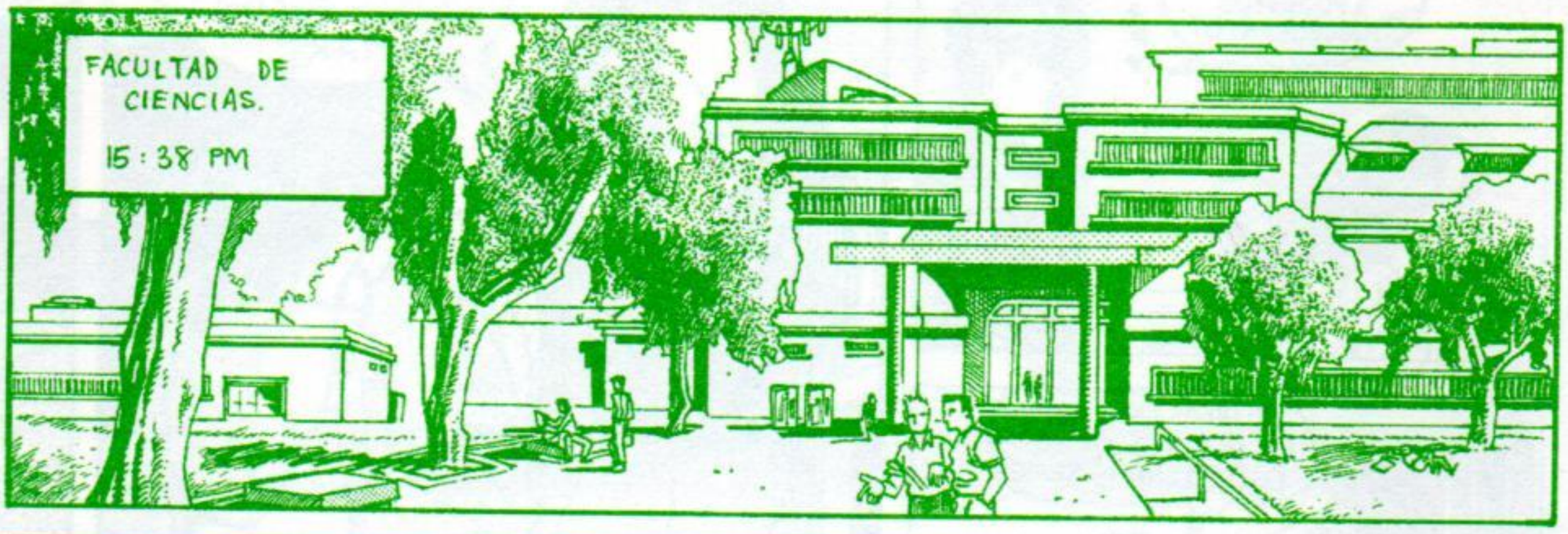
SIEMPRE JUNTOS, MI AMOR.

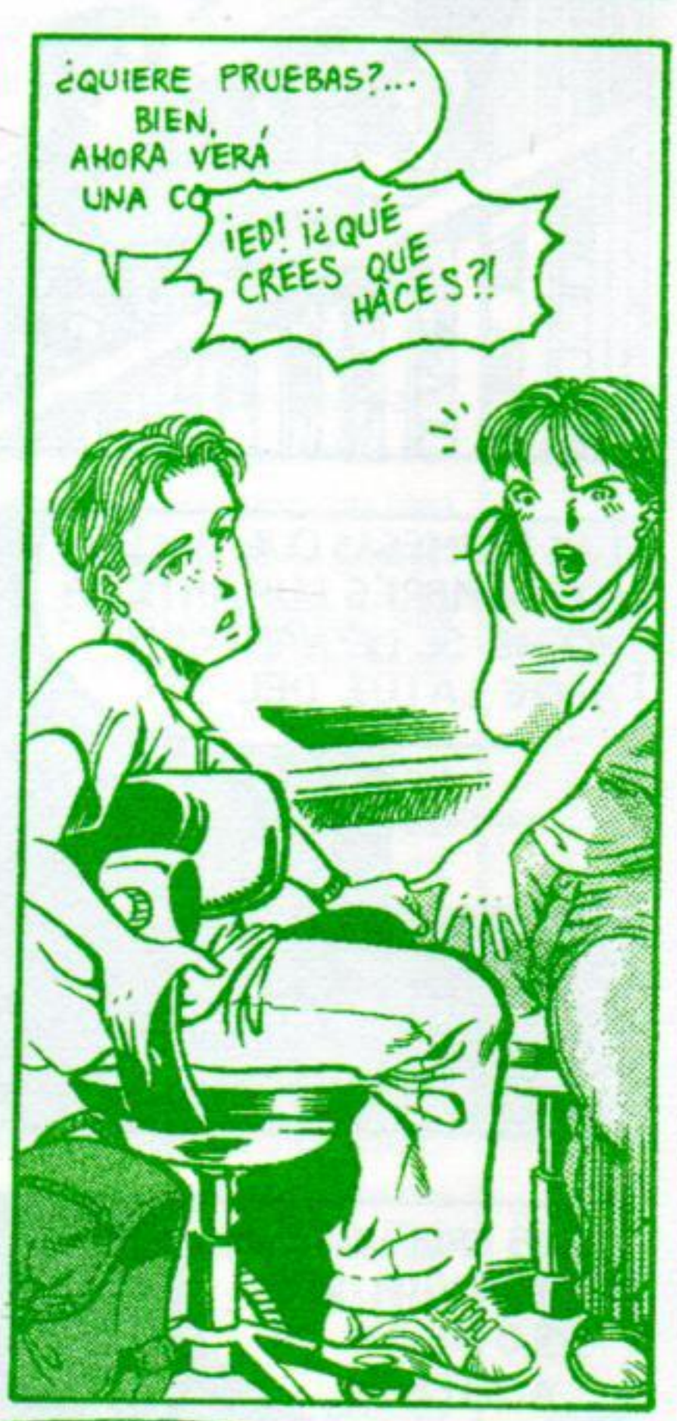
FIN

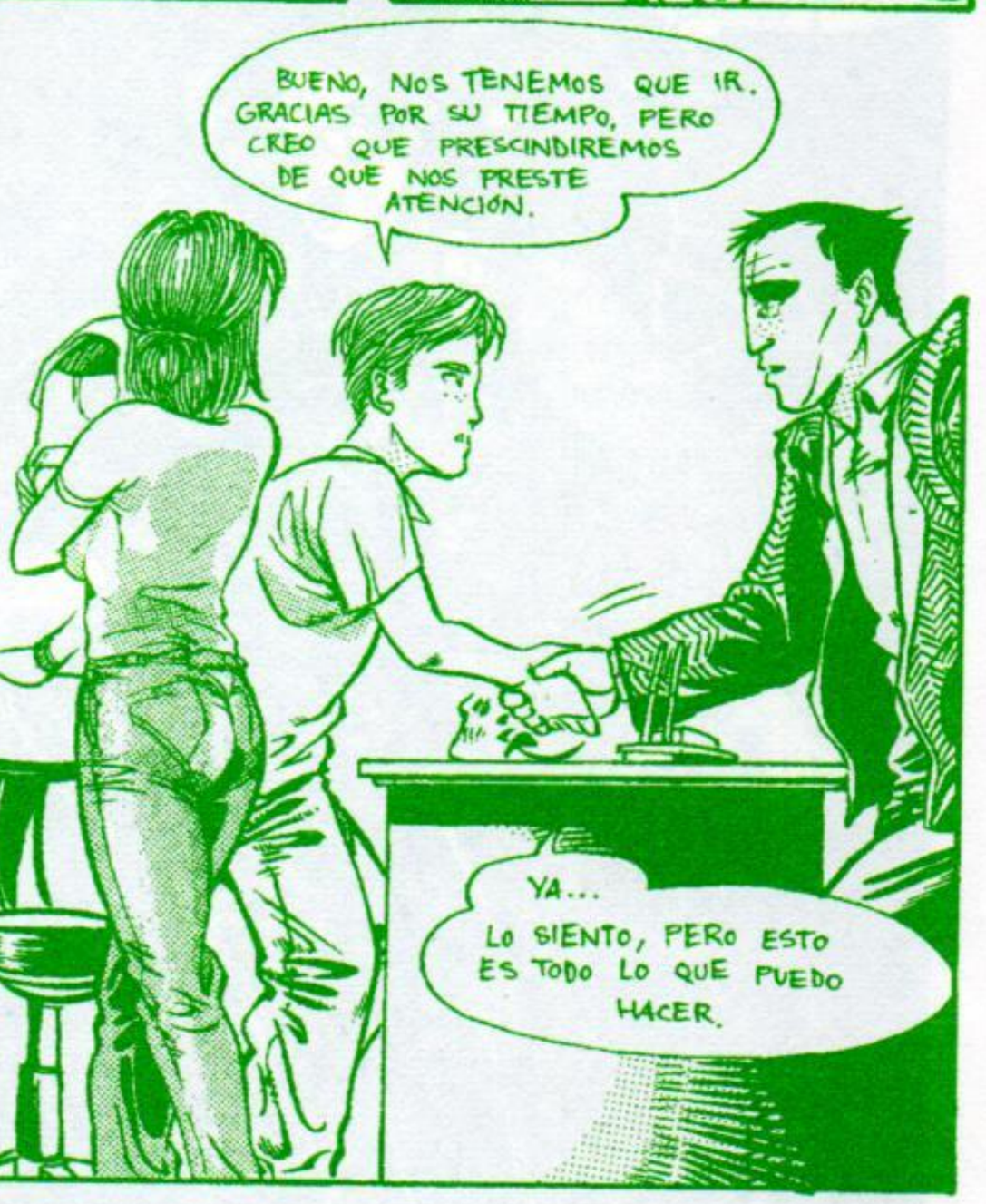
# SNAPO-TALES

EPISODIO 3:
"SOBRE LA PISTA DE SNAPO"

POR GUILLERMO MARCH







EN UN LUGAR APARTADO.

¿CÓMO ESTAS?

UF, QUÉ MAREO TIENE

POBRECITO, LLEVA CASI UNA HORA ALLÍ DENTRO ♫ SNAAPoo ♫

PUES YO CREO QUE DEBERÍAMOS HABERLO ENSEÑADO AL TÍO ESE.

SI, HOMBRE. COMO PARA QUE LO METAN EN UN ZOO Y LO PERDAMOS DE VISTA...

PUES NO SÉ QUE SERÍA MEJOR PARA ÉL

...O IMAGINA QUE LO DISECCIONAN... ¡A MI SNAPO!

POR CIERTO, ANA, ¿QUÉ LE HAS DADO PARA DESAYUNAR?

"CHOCOCRISPIS"

SNAPOoo

¡¿LE HAS DADO CEREALES?!

PUES LE HAN GUSTADO.

CLOC

ADEMÁS, YO NO PUEDO COMER CHOCOLATE. ESTOY A DIETA, ¿SABES?

FROS

UN MOMENTO ¿DONDE SE HA METIDO AHORA?

¿DR. EDWARS? TENGO QUE CONSULTAR CON UD. UN ASUNTO

RASS

Y NO SÉ PORQUE HACES DIETA, O SEA, A MI ME PARECE QUE TÚ... VAMOS, QUE ESTÁS BASTANTE...

TRANQUILO, ED, YA TE ENTIENDO. Y GRACIAS POR TU OBSERVACIÓN. LA VERDAD ES QUE ME GUSTARIA SER MODELO...

¡TOMA! ¡Y A MÍ ASTRONAUTA!



SI, CREO QUE TENGO ENTRE MANOS EL DESCUBRIMIENTO DE LA DÉCADA.

MITOS Y LEYENDAS

MARCH '99

CONTINUARÁ...

# LISTA DE NOVEDADES

## NOVIEMBRE

## ARES INFORMÁTICA

**DOKAN nº 6**
Revista. 64 págs. color. 795 ptas.

## CAMALEÓN EDICIONES

**BOUM!**
**Guión y dibujos: Carlos J. Olivares**
Tomo manga. 112 págs. b/n. P.V.P. por determinar.

**NEKO nº 46**
Revista. Mensual. 48 págs. b/n y color. 390 ptas.

## DUDE COMICS

**TEMPLARIOS nº 1 de 4**
**Guión y dibujos: Nacho Fernández**
Comic-book. 16 págs. b/n. 150 ptas.

## EDICIONES GLÉNAT

**BLACK JACK nº 3**
**Guión y dibujos: Osamu Tezuka**
Tomo. 140 págs. b/n. 1.200 ptas.

**NORITAKA nº 1**
**Guión y dibujos: Murata Hamori**
Tomo. Páginas y P.V.P. a decidir.

**RAÏKA nº 4**
**Guión: Yu Terashima/Dibujos: Kamui Fujiwara**
Tomo. Páginas a decidir. 1995 ptas.

**SAILOR MOON nº 12**
**Guión y dibujos: Naoko Takeuchi**
Tomo. 200 págs. b/n. 995 ptas.

## INU EDICIONES

**KAME nº 30**
Revista. 48 págs. b/n. 325 ptas.

## EDITORIAL HELIÓPOLIS

**DRAGON FALL nº 38**
**Guión y dibujos: Hi No Tori Studio**
Comic-book. 32 págs. 325 ptas.

## NORMA EDITORIAL

**B'TX nº 7 de 7**
**Guión y dibujos: Masami Kurumada**
Prestigio. Mensual. 48 págs. b/n. 375 ptas.

**NADESICO nº 2 de 4**
**Guión y dibujos: Kia Asamiya**
Prestigio. Mensual. 80 págs. b/n. 850 ptas.

**EVANGELION nº 8 de 8**
**Guión: Yoshiyuki Sadamoto/Dibujos: Gainax**
Prestigio. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.

**CALIENTE NAGI II nº 2 de 3**
**Guión y dibujos: Makoto Fujisaki**
Prestigio. Mensual. 64 págs. b/n. 450 ptas.

**KAMIKAZE nº 2 de 3**
**Guión y dibujos: Satoshi Shiki**
Prestigio. Mensual. 96 págs. b/n. 675 ptas.

**FLAG FIGHTER nº 1 de 4**
**Guión y dibujos: Makoto Fujisaki**
Prestigio. Mensual. 64 págs. b/n. 450 ptas.

## PLANETA DeAGOSTINI

**3X3 OJOS 4ª parte, nº 1 de 14**
**Guión y dibujos: Yuzo Takada**
Comic-book. Mensual. 56 págs. b/n. 395 ptas.

**CAZADORES DE MAGOS Vol. II, nº 3 de 5**
**Guión y dibujos: Satoru Akahori**
Tomo. Mensual. 92 págs. b/n. 1.200 ptas.

**DETECTIVE CONAN nº 4**
**Guión y dibujos: Gosho Aoyama**
Tomo. Mensual. 192 págs. b/n. 1.200 ptas.

**DOCTOR SLUMP nº 19**
**Guión y dibujos: Akira Toriyama**
Tomo. Mensual. 88 págs. b/n. 595 ptas.

**DRAGON BALL nº 83**
**Guión y dibujos: Akira Toriyama**
Comic-book. Semanal. 32 págs. b/n. 195 ptas.

**DRAGON BALL nº 84**
**Guión y dibujos: Akira Toriyama**
Comic-book. Semanal. 32 págs. b/n. 195 ptas.

**DRAGON BALL nº 85**
**Guión y dibujos: Akira Toriyama**
Comic-book. Semanal. 32 págs. b/n. 195 ptas.

**DRAGON BALL nº 86**
**Guión y dibujos: Akira Toriyama**
Comic-book. Semanal. 32 págs. b/n. 195 ptas.

**DRAGON BALL/SERIE AZUL nº 22**
**Guión y dibujos: Akira Toriyama**
Comic-book. Quincenal. 48 págs. b/n. 295 ptas.

**DRAGON BALL/SERIE AZUL nº 23**
**Guión y dibujos: Akira Toriyama**
Comic-book. Quincenal. 48 págs. b/n. 295 ptas.

**DRAGON BALL ANIME COMICS nº 2 de 6**
**Guión y dibujos: Akira Toriyama**
Tomo. Mensual. 72 págs. color. 695 ptas.

**DRAGON HALF Vol. II, nº 7 de 8**
**Guión y dibujos: Ryusuke Mita**
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.

**ENCRUCIJADA MÁGICA nº 6 de 8**
**Guión y dibujos: Nem Mukudori**
Tomo. 96 págs. b/n. 595 ptas.

**FLAME OF RECCA Nº 6 DE 9**
**Guión y dibujos: Nobuyuki Anzal**
Comic-book. Mensual. 64 págs. b/n. 425 ptas.

**GEOBREEDERS nº 7 de 8**
**Guión y dibujos: Akihiro Itoh**
Comic-book. Mensual. 64 págs. b/n. 395 ptas.

**GUN SMITH CATS 4ª parte, nº 1 de 11**
**Guión y dibujos: Kenichi Sonoda**
Comic-book. Mensual. 64 págs. b/n. 425 ptas.

**OUTLANDERS nº 3 de 14**
**Guión y dibujos: Johji Manabe**
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.

**OZN nº 1 de 8**
**Guión y dibujos: Shiroh Ohno**
Tomo. Mensual. 96 págs. 595 ptas.

**RANMA 7ª parte, nº 7 de 14**
**Guión y dibujos: Rumiko Takahashi**
Comic-book. Mensual. 48 págs. b/n. 395 ptas.

**STAR WARS nº 2 de 12**
**Guión y dibujos: Hisao Tamaki**
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.

**STEAM DETECTIVES nº 2 de 8**
**Guión y dibujos: Kia Asamiya**
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.